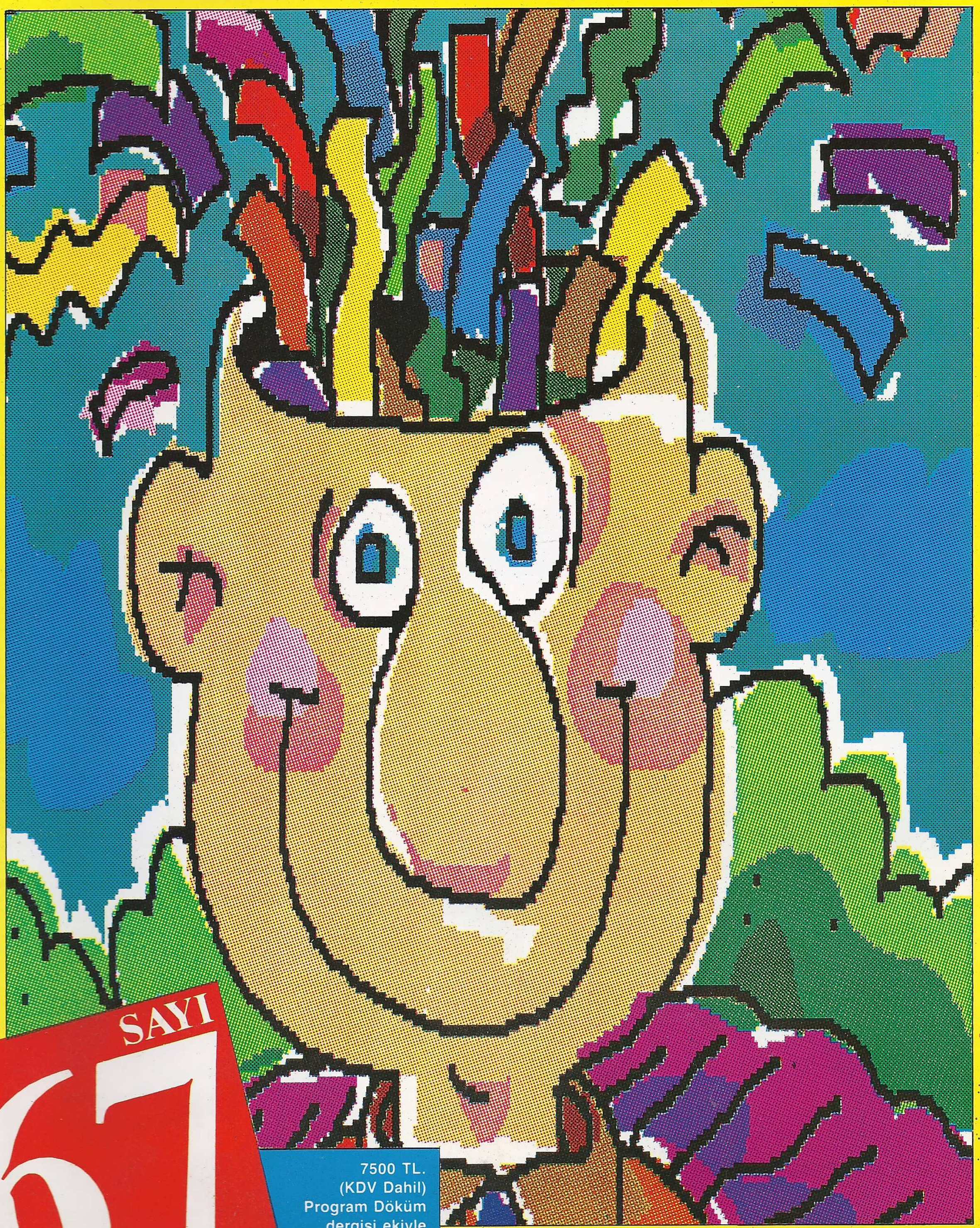
ÇOMMODORE

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ Eylül 1991



DATALARINIZI TUTUN

SON MÜZİK KONULARI

SAYI 67

7500 TL.
(KDV Dahil)
Program Döküm
dergisi ekiyle
birlikte

BATTLE CHESS .2.

ALIŞILMIŞIN ÖTESİNDE

Philips, alışılmışın ötesinde yaşayanlar için alışılmışın ötesinde bir televizyon sunuyor.
Philips Discoverer.
Kask şeklindeki özel tasarımı, koyu renk ekranı ve ayrılabilir başlığıyla çok özel bir televizyon. Sizin kadar...

Philips Discoverer. Alışılmışın ötesinde.

Discoverer

PHILIPS 1891-1991 YÜZÜNÜZ

PHILIPS

PHILIPS

EDITORIAL 5

COMOZOR 6

OKUR MEKTUPLARI 7

HABERLER 8
AMİGA İÇİN HD FLOPPY: AEHD
GUERILLA IN BOLIVIA CHE

KAPAK 10
SESLER VE MÜZİK

AMICA PAINT 14

DONANIM 18
DATALARINIZI TUTUN
TAPE'İM ARTIK HEP YÜKLEYECEK

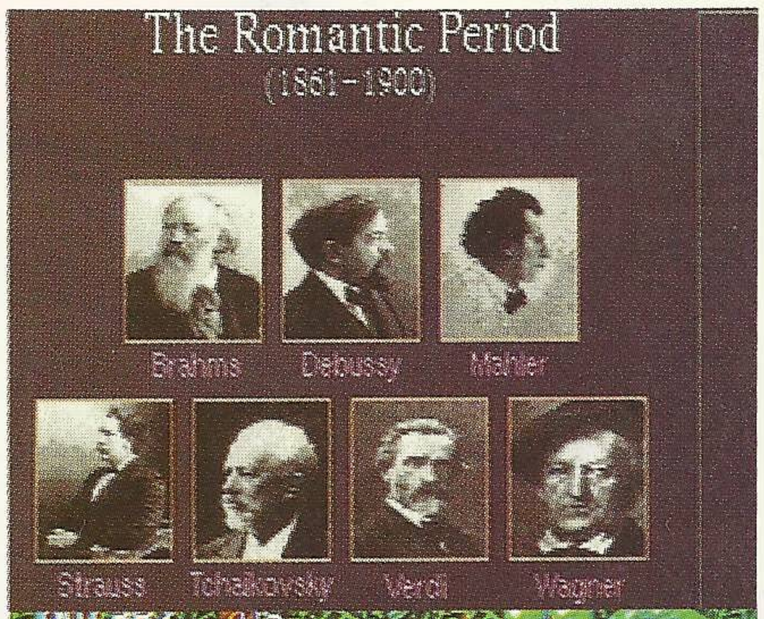
YAZILIM 21
KASET TURBOLARI, DIRECTORY KİLİTLERİ

PÜF NOKTASI 23
MAKİNA DİLİNİN PÜF NOKTALARI

TANITIM-1 27
MANCHESTER UNITED EUROPE • MAGIC SERPENT •
FRENETIC • P.P. HAMMER• STREET ROD 2 •
ARMOUR GEDDON

TİYOLAR TUZAKLAR 43

TANITIM-2 49
DARKMAN • LEAGUE CHALLANGE •
BATTLE CHESS II • DRAKKHEN •
DEATH KNIGHTS OF KRYNN

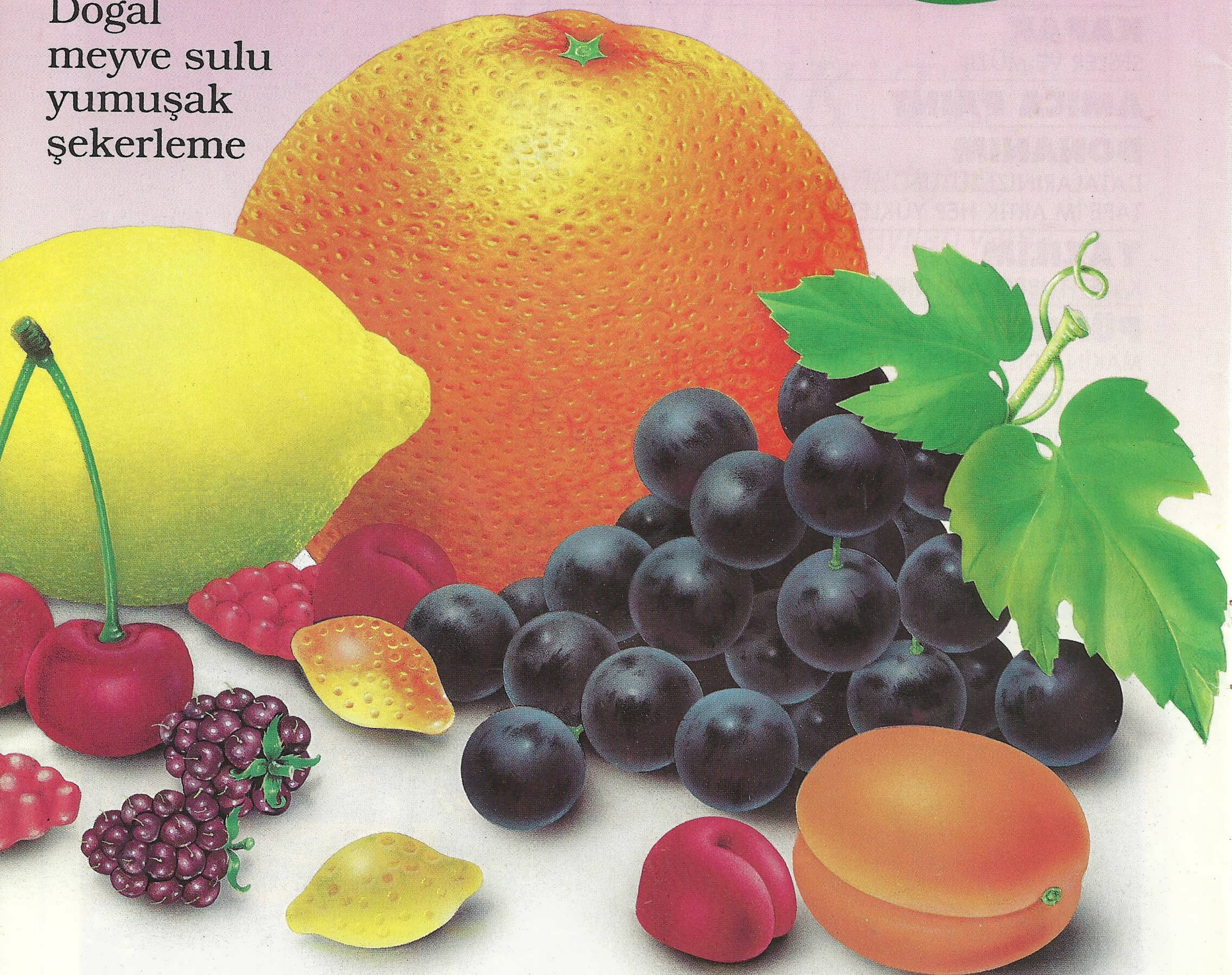


kent

Frutty

LOKUM GİBİ

Doğal
meyve sulu
yumuşak
şekerleme



BÜYÜK KÜÇÜK HERKESE Frutty

COMMODORE

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ

Teleteknik A.Ş. Adına
Sahibi ve Sorumlu Yazıişleri Müdürü
OSMAN BABAOĞLU

Yayın Yönetmeni
TURHAN TANDOĞMUŞ

Yayın Koordinatörü
CELAL HALLAÇ

Yayın Kurulu
FATİH ARIMAN
FARUK BARAN
VEDAT HALLAÇ
EMRE SENAN

Kapak
EMRE SENAN

Halkla İlişkiler
KARİN KARAOĞLAN

Fotoğraflar
MEHMET ÖZCAN

Katkıda Bulunan
FETHİ SERİM

Teleteknik A.Ş.

Merkez:
RIHTIM CAD. NESLİ HAN NO: 207/2
80030 KARAKÖY-İSTANBUL
TEL: 152 50 33 (6 Hat)

Commodore Dergisi
SAKIZ SOK. BERKEL APT. 6/4
KADIKÖY-İSTANBUL
TEL: 346 86 48

Bu derginin Yayın Hazırlığı
YAZI Ltd. Şti.
tarafından yapılmıştır.

Teknik Üretim ve Tanıtım
PERKA A.Ş.
SİLAHHANE CAD. RALLİ APT. 59/3
TEŞVİKİYE 80200 İSTANBUL

Reklam Sorumlusu
RABİA BAYKAŞ

Reklam Rezervasyonları
131 15 49-50 / 131 66 10

Teknik Yönetmen
BORA ÇETİNKAYA

Renk Ayrımı
AĞAÇKAKAN LTD.ŞTİ.

Baskı
ANA YAYINCILIK A.Ş.

Dağıtım
HÜRRİYET HOLDİNG A.Ş.

İLAN TARİFESİ

Arka Kapak (Renkli)	: 4.000.000 TL
Ön İç Kapak (Renkli)	: 3.500.000 TL
Arka İç Kapak (Renkli)	: 3.500.000 TL
İç Sayfalar (Renkli)	: 2.500.000 TL
İç Sayfalar (SB)	: 2.000.000 TL

Fiyatlara KDV dahil değildir.

EDITORIAL

Merhaba,

İşte yine birlikteyiz. Aradan bir ay daha geçti ve dergimizdeki değişim ve gelişimlerin farkında olduğunuzdan eminiz. Sizlere en iyiyi sunmaya çalışmak bizim başlıca görevimiz. Emin olun bunlar sizlerden gelen mektupların doğrultusunda yapılıyor. Döküm ekimizi ele alalım, belki eskisine nazaran daha az program alıyor fakat artık sizlerin okuma zorluğu çektiğini sanmıyorum. Gerek ekler, gerekse derginin kendisi içerik ve görünüş açısından bir değişim geçiriyor. Bizim isteğimiz, bu süreç içerisinde sizlerin de bizlere daha yardımcı ve destek olmanız. Nasıl mı? Çok kolay, değimizi daha da iyiye götürebilmek için bize fikirlerinizi, izlenimlerinizi ve görüşlerinizi yazın.

Tüm bunların yanı sıra dergimizin yeni bir konuğu var. Bu arkadaşımızın geleceğini önceden bilmiyorduk. Ayrıca bu konuğumuz (biraz da ileri giderek) derginin işlerine de burnunu sokuyor. Aslında haksız da sayılmaz hani. O dergimizin aksaklıklarını ve eksiklerini görüp işe el atmaya karar veren (ve başımıza ekşiyen) bir dinazor. NEE DİNAZOR MU?

Evet, yeni arkadaşımıza COMOZOR'a hep birlikte "MERHABA" diyelim ve ona candan davranalım (kızarsa neler olabileceğini henüz görmedik). Bu kadar merak yeter, dergimize gelişini ve işlere el atışını izlemek isteyenler sayfayı çevirsinler ve sevimli arkadaşımız COMOZOR ile tanışsınlar. Henüz pek bir şeye el atmış sayılmaz ama bunu zaman gösterecek. Bu ayki dergimizin içeriğine gelince, kaçırmamanız gereken bir yazımız var, DATALARINIZI TUTUN. Bu yeni kontrol üniteleri (eldivenler diyebiliriz sanırım) henüz ülkemizde pek bulunamıyor. Aslında bulunsa bile oldukça pahalı cihazlar. Bakalım mouse'ların yerini alabilecekler mi?

Bir diğer yazımız da AMIGA için hazırlanan yeni müzik programlarını anlatıyor. Bu yazımızda da AMIGA için yapılan en son müzik programlarının bir değerlendirmesini ve haklarındaki yeterli bilgiyi edinebilirsiniz. AMIGA müzisyenleri için kaçınılmaz bir fırsat.

Commodore 64 için ise iki yararlı konumuz var bu ay. Birincisi Directory Kilit'leri üzerine ve disketlerinizi yabancı ellerden korumaya yönelik. Bunun sayesinde artık kendi programlarınızı röntgencilerden koruyabileceksiniz. Fakat bunun profesyonellere işleyeceğini sanmıyorum. Diğer yazımız ise bir de devreyi içeriyor. Teybiniz artık hep yükleyecek. Kafa ayarını görerek yapabilmeniz için hazırlanan devre, kafa ayar problemlerinizi sona erdiriyor. Devrenin yapımı ise çok basit.

Diğer yazılarımızı da (Tiyolar Tuzaklar, Makina dilinin püf noktaları, Amica Paint, vs.) kaçırmayın. Tüm hızımızla çalışıyor, sizlere yardımcı olabilmek için elimizden geleni yapıyoruz. Sizlerden mektup bekliyoruz. Dergimizin gelişimine sizin de katkınız olsun. Gelecek ay tekrar görüşmek üzere hoşçakalın.

OSMAN BABAOĞLU

COMOZOR

BAHADIR IŞLER

AH! SU-Şİ'Yİ ÖLDÜRDÜLER!..
....

HEY! KAPI AÇIK!..

SUŞİ'S ROOM

O SABAH BİRİLERİ, ONLARDAN ÖNCE GELMİSTİ BÜROYA!..

ODADA BİRİSİ VAR CELAL!..
...

..TIK..
TIK..TIK

SU-Şİ YAŞIYOR!..
....

!HA!

HI!?

HIRT!

!!

NAYS TU SI YU!.
BECERİKSİZ ARKADAŞIM, GEÇ OTUR ŞÖÖLE!

GIK!

NEDİR BU DERGİNİN HALİ, HAA?

DİZGİ HATASI, BASKI HATASI,... İĞRENÇ YAZILAR, YANLIŞ BİLGİLER
....

AMA YİNE İYİSİNİZ! ÇÜNKÜ, BUNDAN SONRA BU İŞLERE..
....

...BEN BAKACAAM!
...

BAHADIR 91.8

HORS

POFT!

POKE 44, KAÇ?

Barış Sönmez

Sevgili editör,

Derginizde yayınlanan kaset turboları yazınızı okudum ve kasette program kırmak için verdiğiniz Poke'ları kullanarak bir program kırdım. Benim sorunum, bu programı kırdıktan sonra tekrar çalışır hale getirmek için gerekli Poke düzeltmelerinin neler olduğu. Bunları yazarsanız çok sevinirim, şimdiden teşekkürler.

Sayın Barış Sönmez,

Probleminizi hemen çözelim. Gerekli Poke'lar:

POKE 44,8:POKE 43, 1:POKE 2048,1

ve artık düzgünce RUN yapabilirsiniz. İyi çalışmalar dilerim.

BAŞIMIN DERDİ DİSKETLER!

Kerem Göğüş

Sayın editör,

En büyük sorunum olan disketler hakkında bana yardımcı olabilirsiniz umarım. Sorunum, bir müzik ya da grafiği bir diskete kaydettiğimde disketin dolup dolmadığını nasıl anlarım ve FORMAT'lamak ne demektir?

Sayın Kerem Göğüş,

Disketiniz dolduğunda size bir mesaj iletilecektir (DİSK FULL). Bundan sonra yapmanız gereken aynı programı tekrar başka (boş) bir diskete kaydetmek. Format işlemi ise yeni aldığınız bir disketi AMIGA ile kullanabilmeniz için gerekli ayarlamaların yapılmasına denir. Aynı işlem daha önce kullanılmış bir disketin içeriğini silmek amacıyla da kullanılır. Kısaca disketinizi boşaltır.

GEL PC PC

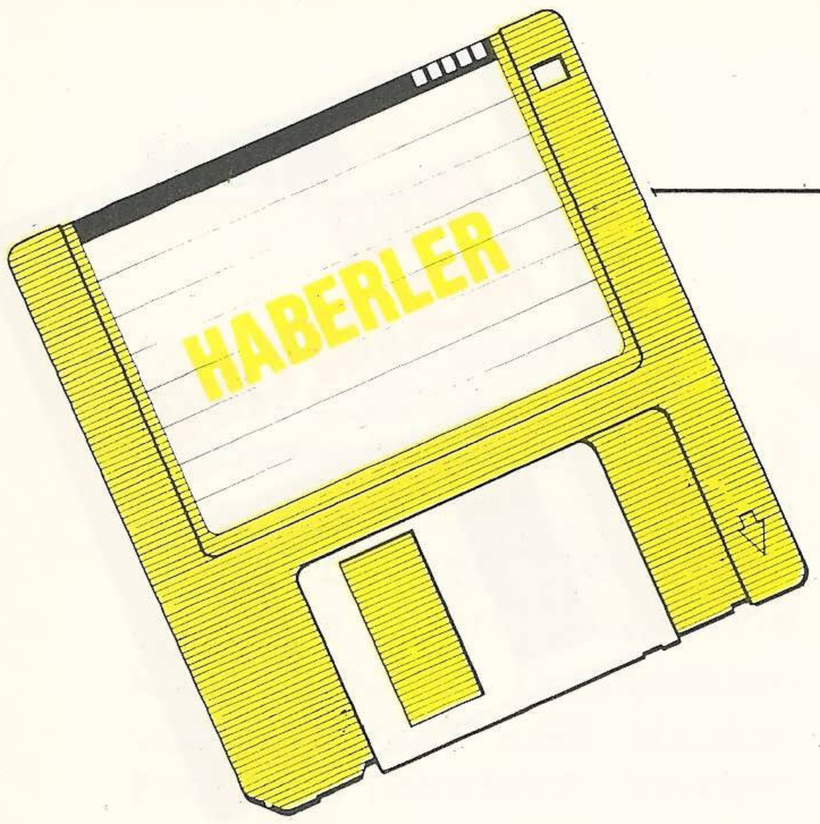
Serhat Uğur

Sayın editör,

Program döküm ekindeki programları PC-1'de nasıl çalıştırabilirim ve PC-1'imi televizyonuma bağlayabilmem için modülatör mü kullanmalıyım? Ayrıca GWBASIC programlarını yayınlamanız mümkün mü? Yardımlarınız için şimdiden teşekkürler.

Sayın Serhat Uğur,

Öncelikle sadece PC-1 sahiplerinin değil, tüm bilgisayar kullanıcılarının problemleri var. Gelelim sizinkilere; program döküm ekinde yayınlanan programları yazmak için bir adet Commodore 64 satın almanız yeterli. Bunun anlamı (tahmin edebileceğiniz gibi) PC-1 le C-64 programları yazamazsınız. Ayrıca PC uyumlu bilgisayarları televizyona bağlamanın pek imkanı yok (pek diyorum çünkü bunu sağlamak için yapacağınız masrafla bir monitör satın alabilirsiniz, seçim sizin). Gelelim GWBASIC programlarının yayınlanmasına. Biz yayınlamasına yayınlayabiliriz fakat okuyucularımız C-64 ve AMIGA okuyucuları oldukları için bu ne sizin ne onların ne de bizim işimize yarar. PC programlarınızı bir PC dergisine yollamanızda yarar görüyorum. Doğal olarak yayınlanıp yayınlanmayacağına onlar karar verecekerdir.



AMIGA İÇİN HD FLOPPY: AEHD

AT kullananlarınız 1.5 Mb kapasiteli High Density sürücü ve disketlerin rahatlığını bilir.Eminiz ki çoğunuz da bu özelliğin AMIGA'nızda da olmasını istemiştir. Bir süredir bunun için çalışan Applied Engineering sonunda AMIGA'da da kullanılabilecek bir HD disk sürücü yapmayı başardı.

Her ne kadar bu küçük 3.5'' sürücü bir Mac sürücüsünü andırıyorsa da Mac uyumlu değil. Sadece AMIGA için üretilen bu sürücü hem HD formatı olan 1.5 Mb kapasitede hem de AMIGA DOS'un normal formatı olan 880 KB kapasitede çalışabiliyor. Kısaca tüm AMIGA disklerinizle uyumlu, üstüne üstlük bir de HD disketlerle de çalışabiliyor. HD disketlerin üzerinde normal yazım koruma deliğinin yanı sıra sağ tarafta da ikinci bir delik bulunuyor, böylece AEHD 1.5 Mb'lik disketleri kendiliğinden tanıyabiliyor ve yüzde 100 AMIGA uyumlu çalışabiliyor. Size ise sadece AEHD'yi ek sürücü portunuza bağlamak ve DEVS: directory'nize birkaç dosya kopyalamak kalıyor.

Hem normal hem de HD olarak çalışabilen bu sürücüyü istenilen şekilde ayarlamak mümkün (normal için df2 ve hd için df6 gibi).

En büyük rahatlığı da büyük animasyon dosyalarında ve tek diske sığamayan programlarda hissedeceksiniz. Üç ay boyunca A2000 ile yapılan denemelerde hiçbir aksaklık göstermedi fakat bir tek problem var o da Commodore firmasının yakında çıkaracağı HD sürücüyle uyumlu olmaması. Bunun anlamı, bu sürücüyle yapılan kayıtlara Commodore'unki ile erişmek mümkün olmayacak. Eğer biraz istekte bulunma hakkım olsaydı isteyeceklerim mutlaka: değişen hız ile Mac dosyalarını da okuyabilmek (Applied Engineering zaten Mac sü-

rücülerini de üretiyor, bu konuda pek zorluk çekeceklerini sanmıyorum), MS/DOS HD disklerini de okuyabilmek ve piyasaya yeni çıkacak olan Commodore HD sürücüsüyle uyum sağlayabilme özellikleri olacaktır. Eğer bu özellikler sizin için önemli değil ise o zaman AEHD sizin için uygun bir makine. İlgilenenleriniz için:

AHD HIGH-DENSITY FLOOPY DRIVE

Yurt dışındaki satış fiyatı: $ 239.00

Amerika'daki yazışma adresi: APPLIED ENGINEERING PO Box 5100, Carrolton TX 75011

Tel: 214-241-6060

GUERILLA IN BOLIVIA CHÉ

CS LTD. firmasının AMIGA 500, 1000 ve 2000 için çok yakında piyasaya süreceği yeni stratejik simulasyon oyunu Guerilla in Bolivia, 1966/1967 yıllarında bolivia'da geçen iç savaşında başı çeken Ernesto ''Ché'' Guevera'dan esinlenerek yapılmış. Olay, Camiri'de geçiyor ve 7 Aralık 1966'da başlıyor.

Oyunun amacı La Paz'ı ele geçirmek. Bu amaca ulaşabilmek içinse ordunuzu güçlendirmeli ve sizin peşinizdeki hükümet askerlerinden kaçmalısınız.

Oyun hakkında verebileceğimiz bilgi bu kadar kısıtlı çünkü CCS Ltd. sadece oyunun kapağını ve kullanım kılavuzunu bize iletti. Oyunun demosunu da yollayabilselerdi hem ekranlarından görüntü alabilecektik hem de oyunu daha iyi değerlendirebilecektik. Her neyse, umarız bir dahaki sefere bunu da göz önünde bulundururlar. Stratejik simulasyon meraklılarının koleksiyonuna bir yenisi daha eklenmek üzere. CCS Ltd.'in yazışma adresi:

CCS Ltd. Langton WAY London SE3/TL Tel: 01-985 7232

Bolivia'da buluşmak üzere hoşçakalın...

Sesler ve Müzik

Vedat Hallaç

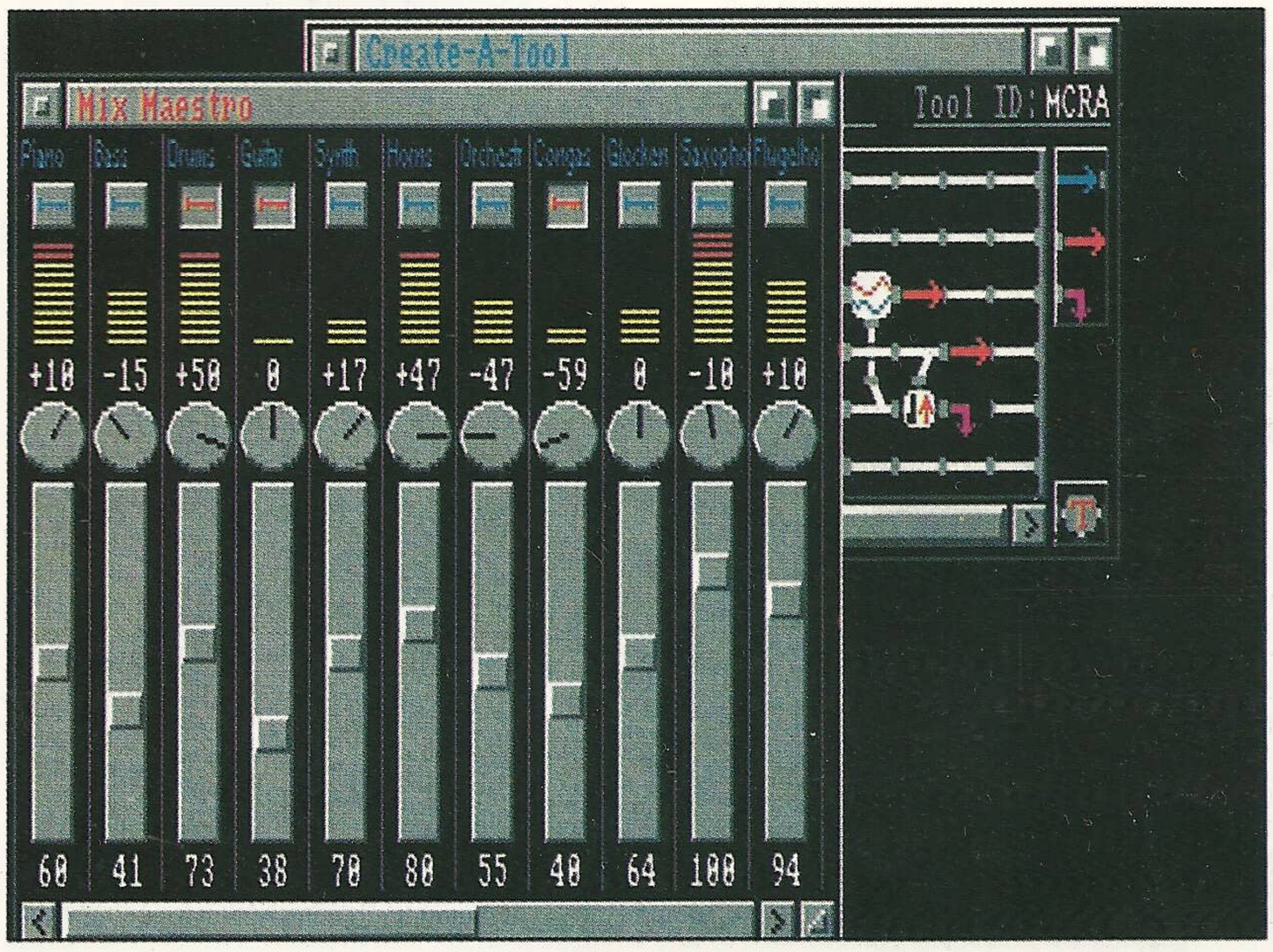
İş ciddi kullanım araçlarına geldiğinde, Atari ST müzisyenlerinin AMIGA'yı küçümsedikleri herkesçe bilinen bir gerçektir. Fakat, son zamanlarda bu durum AMIGA'nın lehine değişmeye başladı. Bu sayıda, bu değişmeyi sağlayan iki geliştirilmiş AMIGA MIDI sequencer'ını (MIDI sequencer, MIDI ile bilgisayarınıza bağlanmış olan müzik aletlerinden nota okuyan, bunları sınıflandıran programlardır), etkileyici CDTV müzik uygulamalarını, iki harika AMIGA profesyonel ses kartını ve CASIO'nun dehşet digital müzik yapıcılarını inceleyeceğim.

Bu ay AMIGA meastro'larını sevindirecek olan haber, uzun zamandır beklenen, MIDI ile müzik yaparken standart notasyonla çalışan programın sonunda hazırlanmış olması. Ama asıl iyi haber, MIDI sequencer programları dalında önde giden bir değil ki firmanın, diğer harika yetenekleri yanında geleneksel notasyonu kullanarak nota girmeye, değiştirmeye ve yazmaya yarayan birer harika program çıkartmış olmaları. Ve bu iki program öylesine iyi ki, ciddi bir müzisyenseniz, bu iki program arasında bir seçim yapmakta oldukça zorlanacaksınız.

Standart Notasyon ve Fazlası

Siz bu yazıyı okurken, BLUE Ribbon SoundWorks firmasının önde gelen garfik tabanlı MIDI sequence programı olan Bars & Pipes, geliştirilmiş bir versiyonu olan Bars & Pipes Professional adı altında satılmaya başlanacak. Burada tanıtacağım B&P PRo, Beta versiyonu olduğu için birçok özellikten yoksun (özel sistem mesajlarının değiştirilmesi ve kaydedilmesi, üçlemelerin standart notasyonda gösterilmesi, vb.) ama çalışacağı söylenen bütün işlemler hatasızca çalışıyor. Bunların arasında standart notasyonda nota girişi (MIDI kullanarak kayıt daha kolay olsa da), değiştirilmesi ve yazıcıdan çıkış alınması da var. Bars & Pipes Pro kullanırken notaların değiştirilmesi sırasında kullanılabilecek dört alternatifiniz var. Bunların arasında bazılarına yeni bir edit programı bile yazılmış. Doğal olarak, herhangi bir yönetimi kullanarak yaptığınız değişiklikler, diğer yöntemlere de yansıtılıyor. Normalde AMIGA mouse'u menülerini kullanarak yapacağınız kesme, kopyalama, silme ve yapıştırma gibi işlemleri, B&P'nin özel ikonları sayesinde çok daha kolay yapabiliyorsunuz.

B&P Pro'da, ekran görüntüsü de ye-



nilenmiş. Artık her özellik, tek başına hareket ettirilebilen, küçülüp büyüyen, arkaya atılan ve gerekmediği zaman küçücük ikonlara dönüşebilen pencerelere (window) yerleştirilmiş.

Yeni müzik özellikleri arasında, MIDI track'lerinin seslerini karıştırma, sesin soldan sağa veya sağdan sola geçmesini sağlama ve sesleri birleştirme işlerini yapan MixMeastro'yu, önceden ayarlanmış ritimlere göre ölçekleme yapan The Groove Quantize'ı bateri ritimleri yaratan Rhythm Pattern Generator'u sayabiliriz.

Blue Ribbon, Bars & Pipes için (her iki versiyon için de) değişik yardımcı programlar yapmaya söz veriyor. Bunlar arasında bir Multimedia Kit'i bile bulunuyor. Bunun yanında, 250 parçadan oluşmuş bir MucisWare kolleksiyonu da bulunuyor. Bu kolleksiyonda, B&P ve MIDI formatında kayıtlı klasik, pop, caz ve etnik müzikler gibi geniş bir alana yayılmış parçalar yer alıyor. Bars & Pipes Pro, Dr. T'nin Phantom SMPTe donanımıyla bile çalışabiliyor.

Söz Dr. T'den açılmışken, onların da piyasaya sürdüğü standart notasyonla çalışabilen yeni bir yazılımları olduğunu söylemek gerekiyor. Bu programın adı Keyboard Controlled Sequencer, ya da kısaca KSC V3.5. Bu program'ın notasyonuna oldukça alışkın olabilirsiniz, çünkü Dr. T, daha önce piyasaya sürdüğü Tiger Cub adı programda da bu notasyonu kullanmıştı.

Sıra Doktora Geldi

Dr. T, bir değişiklik yaratmak amacıyla, doğrudan kişisel müzik yaratmaya yarayacak bir program yapmamış. Onun yerine, bir AMIGAVision uygulaması olan Composer's Quest'i yapmıştır. Composer's Quest, okul kullanımı için yapılmış fakat kişisel amaçlar için de kullanılabilir. Composer's Quest, müzik tarihini öğretmek için yapılmış bir program ve iki moddan oluşuyor: Oyun veya öğrenme. Bunun yanında tesadüfi sorular seçen bir test modu da bulunuyor.

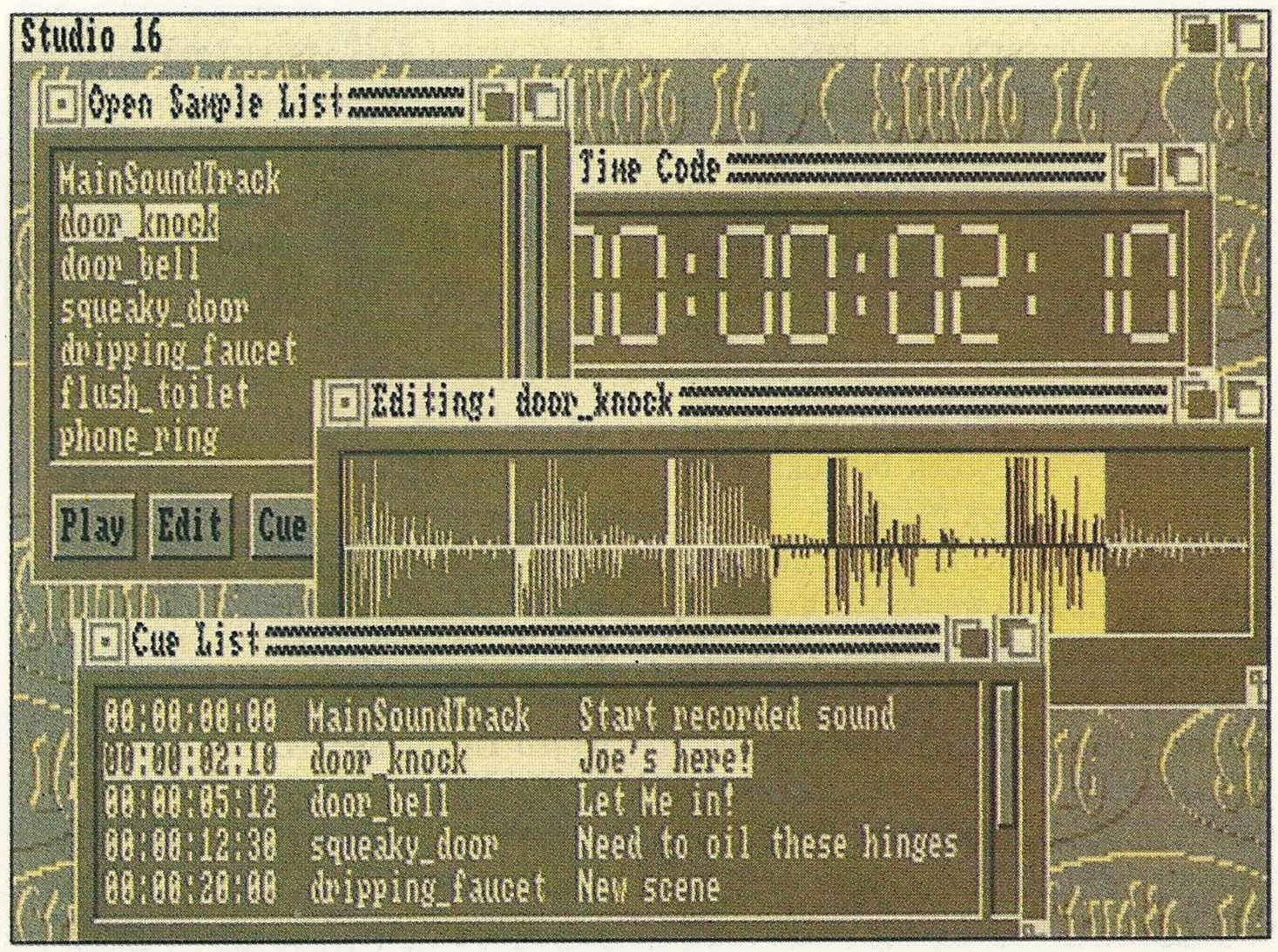
1600 yılından bu güne kadar yapılmış değişik müzikleri içeren Composer's Quest, müziği dört tarihi bölüme ayırmış: Barok, klasik, romantik ve modern. Öğrenme modunda, bu çağları birbirinden ayırmayı öğrenmeniz amacıyla 150 tane harika parça kullanılmış. Siz bu parçaları dinlerken, bir yandan da bestecileri hakkındaki bilgileri okuyarak öğreniminizi sürdürüyorsunuz.

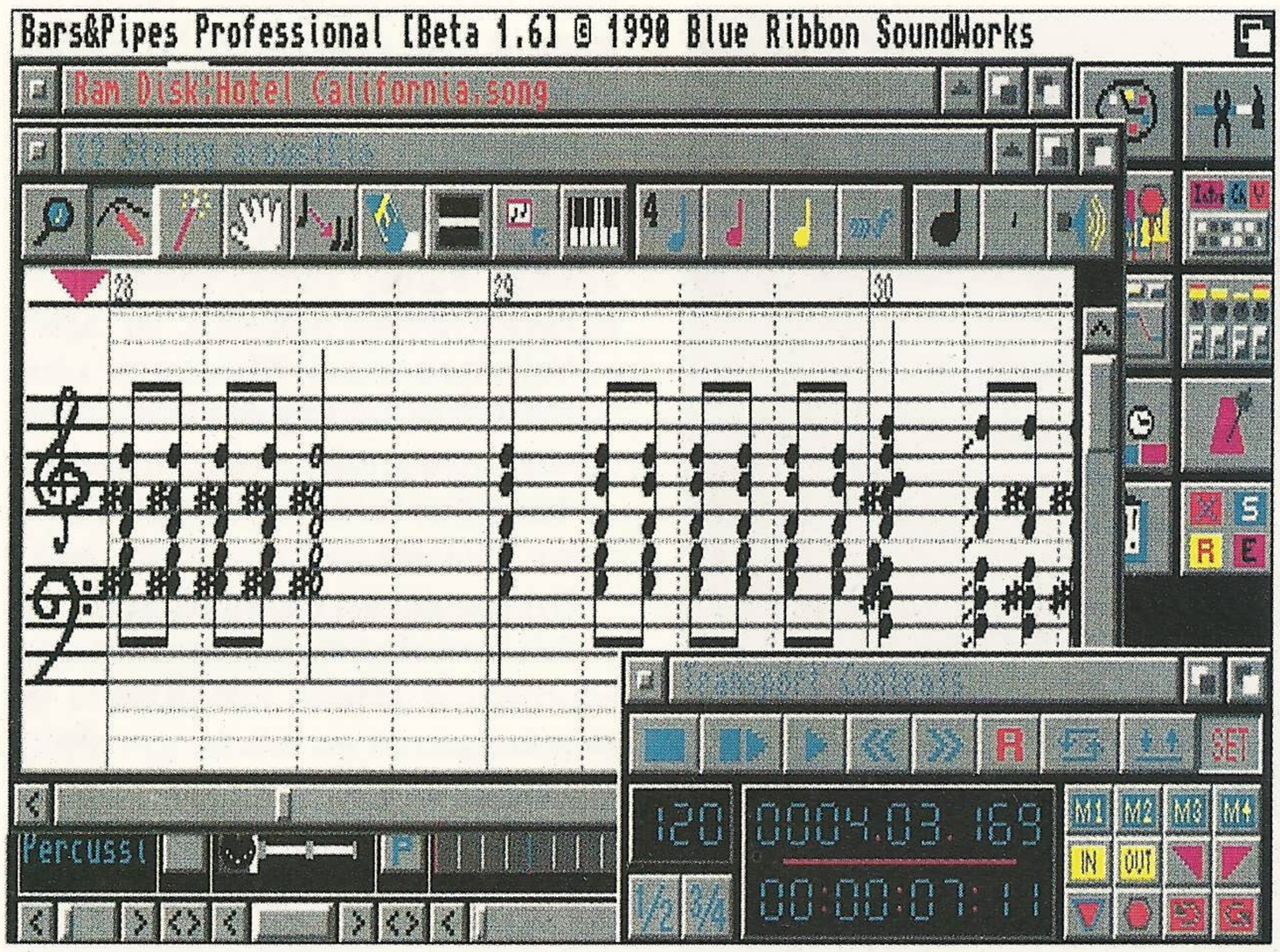
Oyun modunda ise sample kalitesinden dolayı kolaylıkla diğerlerinden ayırt edilebilen ve genelde tüm orkestra tarafından çalınan parçaların bestecilerini zaman içinde geriye giderek bulmaya çalışıyorsunuz. Bu arada görüntüler ve AMIGA'nızın konuşmaları size yardımcı oluyor.

Eminim böyle bir program, çocuğnuzun veya sizin müzik alanındaki kültürünü geliştirmeye çok yardımcı olacaktır. Özellikle okullarda çok gerekli bir program.

Composer's Quest, MIT ve Harward gibi üniversiteden mezun olmuş müzikologistler tarafından araştırılıp hazırlanmış. Program yalnızca Bach, Beethoven veya Brahms gibi klasik müzik dehalarını değil, Beatles, Elvis, Rolling Stones, Jimi Hendrix veya Ray Charles gibi 20. yüzyıl devlerini de kapsıyor.

Teknik özellikleri nedeniyle sadece AMIGA için hazırlanabilen bu program 2 MB RAM'i ve 15 MB'lık hard





diski olan herhangi bir AMIGA'da çalışabiliyor (A3000 de dahil). Tabi ki programı çalıştırmak için bir de AMIGAVision'ınız olmalı.

CDTV'de de Var

Dr. T, Composer's Quest'i aynı zamanda Commodore'un son bebeği CDTV için de hazırlıyor. Bu versiyonunda harika müzikleri bir de sekiz oversample'la birlikte dinliyor ve mutlu oluyorsunuz. CDTV, şimdiye kadar yapılmış ilk endüstriyel multi-media uygulaması. Her ne kadar yeni bir teknoloji içermiyorsa da, bilgisayar fobisi olan normal insanlar için gerçek özellikleri bir kutu içine saklanmış ve klavye ortadan kaldırılmış. Kısaca CDTV, içinde bir megabayt RAM'i olan bir A500 ile bir CD player'ın birleşiminden oluşmuş. Böylece AMIGA'nın size sunduğu tüm olanaklardan, CD'nin inanılmaz ses yetenekleriyle birlikte yararlanabiliyorsunuz. Aet hiçbir şekilde bilgisayara benzemeyecek bir şekilde tasarlanmış. Daha çok bir müzik seti parçasını andırıyor. Kullanırken de, sadece bir televizyona ve anfiye bağlanıp, odanızın rahat bir köşesinden elinizdeki uzaktan kumanda sayesinde gerekli işlemleri yapmakla yetiniyorsunuz.

Sadece bir bilgisayar kontrolü CD'den çok fazla şeyler yapabilen CDTV, normal CD'leri, CD+G grafikli CD'leri çalabiliyor ve CD'lerden A500 programlarını yükleyip çalıştırabiliyor. CD+MIDI formatından da haberi var ve arkasında birer 5-pin DIN MIDI In ve Out bağlantıları var. Müzik synthesizer'ınıza bağladığınız andan itibaren, digital müzik yapabilmenize imkan tanıyan bu sistem, çoğu müzisyene gelecek vaadediyor.

Şimdiye kadar sample'lar boyutları yüzünden floppy disk kullanıcıları için büyük dert olmuşlardı, ama bu problem CDTV kullanıcılarını rahatsız etmiyor. CDTV programcılarının tam tersi bir problemi olabilir ancak, çünkü bir tek kompakt diskte yaklaşık 700 floppy diske saklanacak bilgi saklanabiliyor. Bu sayede CDTV programlarında bulunan sesler genelde gerçek seslerden pek ayırt edilemeyecek kadar kaliteli. Her oyunun hikâyesi insan sesleri kullanılarak anlatılıyor ve size bir şey anlatılmak istendiği zaman grafikle birlikte bir insan sesi de kullanılıyor.

CDTV'ye müzik programları yazan tek firma Dr. T değil. Mesela bir İngiliz firması olan Cloudscan'in ürettiği Music Maker adlı program, CDTV'nin nümerik kumanda tuşlarından girdiğiniz notaları CD kalitesinde seslerleçalabiliyor.

Video Uygulamaları İçin Audio

Eminim çoğunuz AMIGA'nın video uygulamaları alanında harika atılımlar yaptığının farkındasınızdır. Diğer ürünlerle karşılaştırıldığı zaman en iyi fiyat/performans oranına sahip alet olarak karşımıza AMIGA çıkıyor. Bunların yanında, en iyi dahili ses olanaklarına sahip bilgisayar olarak da bahsedebiliyoruz AMIGA'dana. Ama iş daha profesyonel uygulamalara geldiği zaman, AMIGA'nın 8'er bitlik dört kanalı pek de yeterli olamıyor. Yani, bir video uygulaması stüdyosu kurmaya kalkıyorsanız, sesle görüntüyü senkronize edebilmek için elinizdeki tüm aletleri unutup, her şeye yeni bir sistemle başlamak zorunda kalıyorsunuz.

Daha doğrusu kalıyordunuz. Neyse ki şimdi imdadınıza SunRize Industries firması yetişti. AMIGA 8-bit digitizer'ı olan PerfectSound'un yaratıcısı olan bu firma, şimdi de iki yeni ürünle sizi müzik alanında dertten kurtarmaya hazırlanıyor.

Audio For Video Post Production Systems ya da daha kısa ismiyle Studio 12 ve Studio 16 adlı donanım araçları, AMIGA'nızın duyma sınırlarına giren her sesi analog'dan digital'e çevirebiliyor (yani normal sesleri sayılara çeviriyor). Bu kartlar A2000 ve A3000'de çalışmak üzere tasarlanıyor ve modüler yazılımları da şu anda tamamlanmakta (Studio 16 ekranını fotoğrafta görebilirsiniz).

Bu cihazların yaptığı iş, tüm parçayı SMPTE zaman kodunu kullanarak hard diske kaydetmek. Daha sonra bu sesler üzerinde oynayabilir, görüntüyle senkronize etmek amacıyla SMPTE giriş ve çıkış noktalarının zamanını değiştirebilirsiniz. Son mix'i de digital olarak yaptıktan sonra, parçanızı zaman koduyla senkronize edilmiş bir şekilde videoya kaydedebilirsiniz.

Studio 12, çoğu profesyonel video teyp kayıt cihazından daha iyi bir sinyal/gürültü oranına ve frekans karakteristiğine sahiptir. Studio 12'yi kullanarak 44Khz'lik sesleri 12 bit olarak örnekleyebilirsiniz. Cihazın üzerinde bir 12 bit örnekleyici/çalıcı, bir mikro işlemci, RAM, SMPTE In/Out ve yazılımla ayarlanabilen lineer faz alçak geçiren filtre bulunur.

SunRize'ın en harika ürünü olan (hatta piyasadaki en iyi AMIGA ses donanımı olan) Studio 16, çok kanallı 16 bit örnekleme ve geri çalabilme özelliklerine sahip. Cihazın kendine ait RAM'i ve digital alçak geçiren filtrelerinin yanında SMPTE ve MIDI In/Out'u da

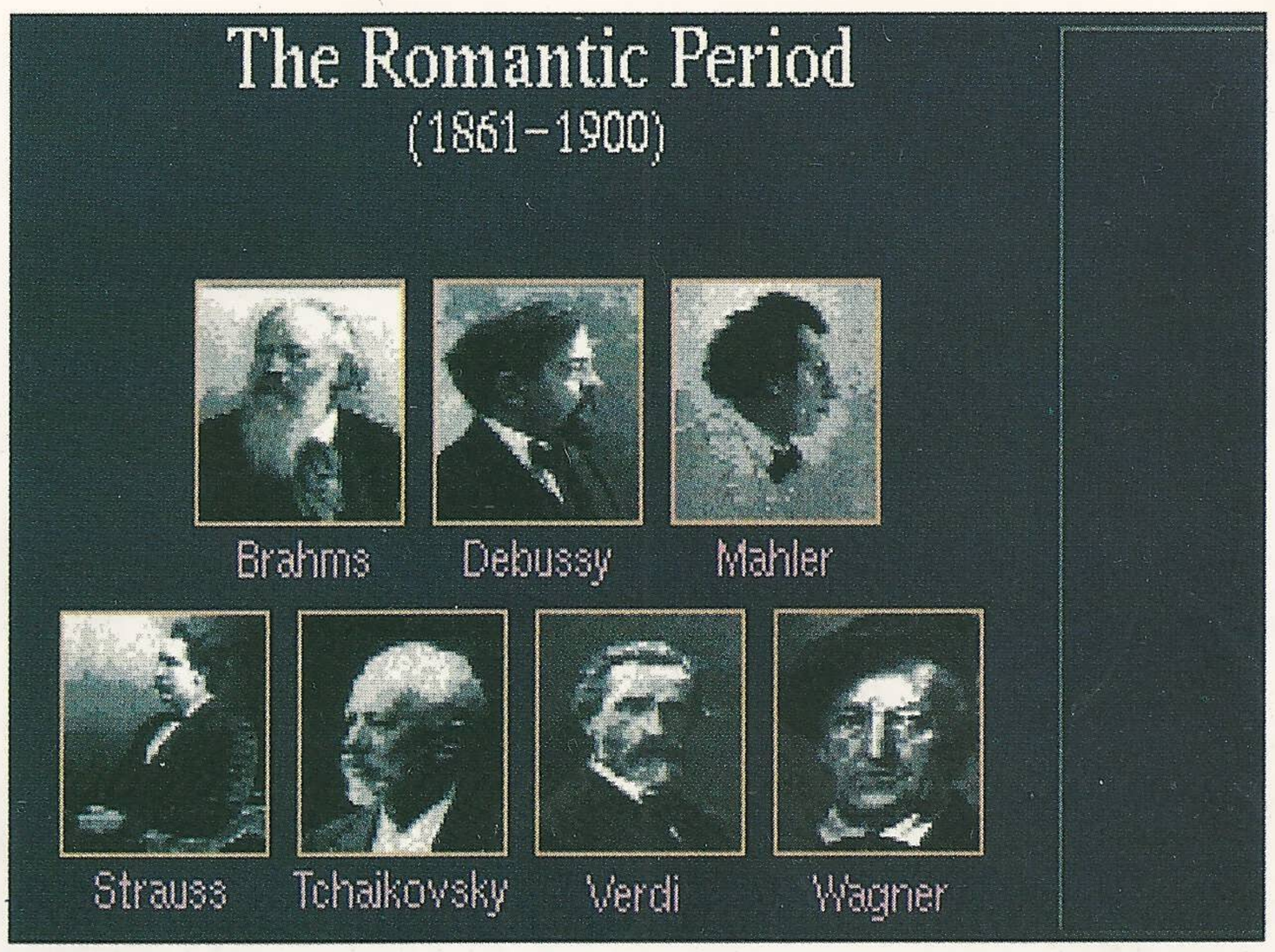
bulunuyor. Cihazda bir de NeXT tarafından PC'lerinde kullanılan Motorola DSP çipi var. Studio 16, oldukça pahalı bir ürün olarak piyasaya çıkacak, ama profesyonel video üreticileri için CD kalitesinde ses yaratmaya imkan tanıyor.

Yeni Müzik Cicileri

Hepimiz müzik oyuncaklarından hoşlanırız ve bu oyuncakların tartışılmaz kralı olan Casio, iki yeni ürünüyle adını biraz daha duyurmaya hazırlanıyor bu aralar: Harika preset seslere sahip yepyeni bir MIDI klavye (CT-680) ve daha çok kendi RP müziğinizi yapmanız için düzenlenmiş akıllı bir klavye. Casio CT-680, en son sıra başı synthesizer'ları. Üzerinde 61 tam boy siyah ve beyaz piyano tipi tup olan bu alet 12 nota polifoni ve 220 preset sesle birlikte harika bir ritim kısmına sahip.

Bu klavyeyi MIDI kontrollü olarak kullanarak AMIGA'nızla ne yapabilirsiniz? Şehrinizdeki en iyi, en küçük ve en kullanışlı ev stüdyosuna sahip olabilirsiniz mesela. MIDI sequence yazılımlarıyla birlikte kullanılınca, sekiz kanal sesi bilgisayarınıza kaydedebilir, bateriyi hazırlayabilir ve bunlar çalarken müdahale etmenizi sağlayacak sekiz kanallı bir CT-680'e sahip olabilirsiniz mesela. Tabi ki bu enstrümanlar CD-680'in orijinal enstrümanları veya AMIGA'nızda kullandığınız sample'lar olabilirler. Casio'nun MIDI bağlantısı olmayan son klavyesi olan Rapman'de kendi grubunda lider sayılacak kadar iyi. Her ne kadar MIDI bağlantısı olmadığı için bilgisayar tarafından kontrol edilemiyorsa da, son çıkan cihazlar hakkında bilginiz olması açısından burada bu klavyenin özelliklerini de anlatacağım.

Casio'nun Rapman'i üç polifonili 32 orta boy tuşa sahip. Oldukça küçük ve boyundan beklenmeyecek işler yapabiliyor. En harika özelliği, siz mikrofonuna bir şey söylerken sesinizi değiştirebilmesi. Tabi ki cihazda "scratch table" unutulmamış. Ufacık bir diski kullanarak, gerekli sesleri çıkarabilmenizi sağlamışlar. Rapman, 30 değişik ritim ve 25 preset enstrümana sahip. Kendi içinde bir hoparlörü olmasına rağmen, çıkışları kullanarak anfinize bağlanabilir veya kulaklıklarınızı cihaza takabilirsiniz.



CABİR
MÜZİK MARKETLERİ
BİLGİSAYAR FAN CLUB

- Amiga 500 Oyun Programları
- Commodore 64 Ara Yüklemeli ve Paket Programları
- Zengin Joystick Çeşitleri
- 3.5"-5.25" Boş Disket Çeşitleri
- Orijinal İthal Commodore 64 ve Amiga 500 Oyun Programları
- 160-196-224 Oyunlu TV Atarileri

- Ücretsiz Listelerimizi İsteyiniz.
- Ödemeli Oyun Kaseti, Disket, Metal Aksesuar ve Compact Disk Gönderilir.

CABİR HARD'N HEAVY CLUB
- Baskılı T-Shırt
- Metal Aksesuar
- İthal Patch
- Baskılı Şapka
- Zengin Çeşit Arma

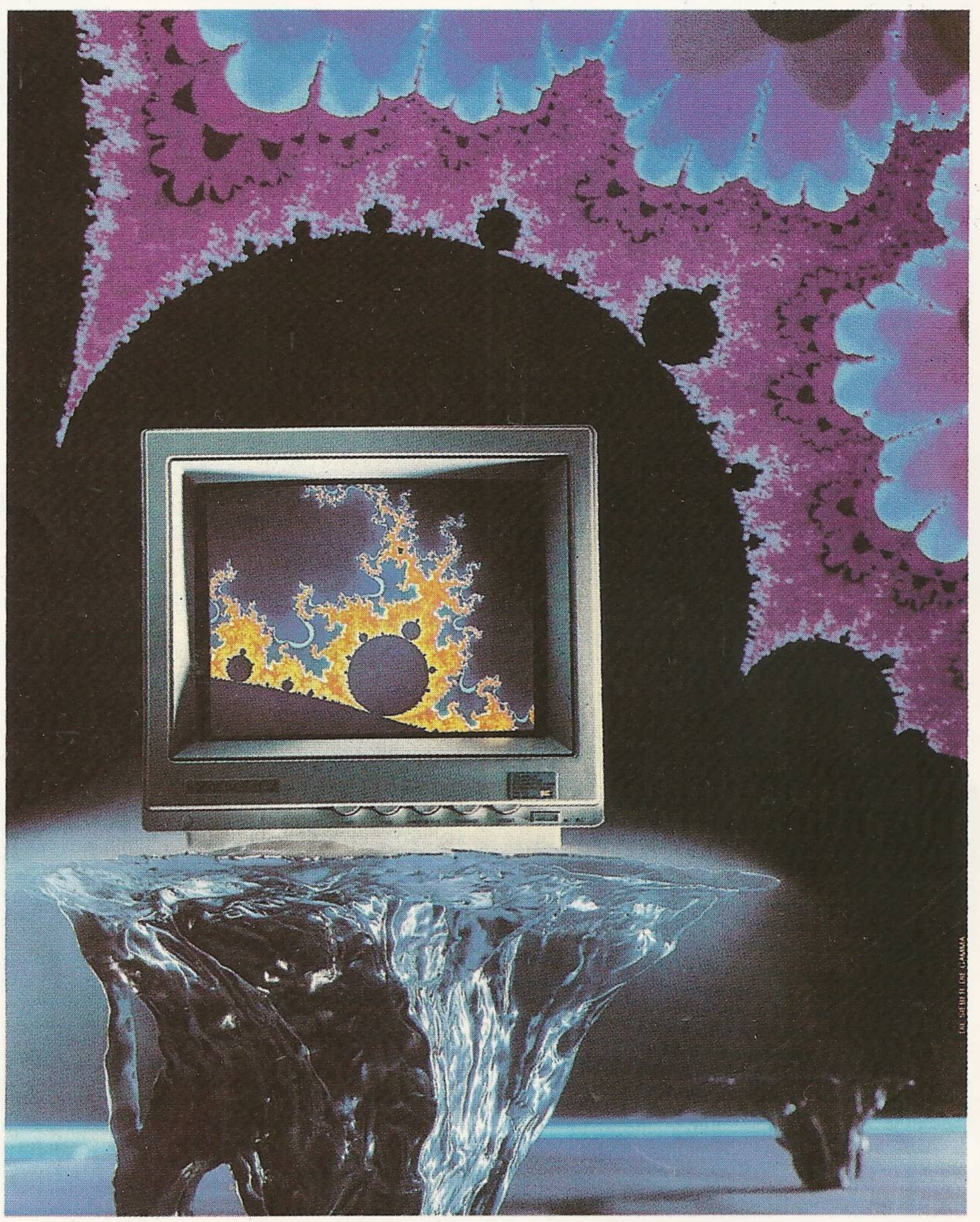
CABİR COMPACT DISC CLUB
Blues • Country Folk • Greek • Hard'n Heavy • Intrumental • Jazz • Latin • Mix • Rock • New Age • Pop • Reggae • Rock'n Roll • Soul • Soundtrock • Classic ve Türkçe • CD Çeşitleri

CABİR MÜZİK MARKETLERİ BİLGİSAYAR FAN CLUB
Ordu Cad. 288 / C Aksaray 34470 İstanbul
Tel: 526 76 10 - 526 64 09

Amica Paint

Celal Hallaç

Sadece bir ve sıfırların oluşturduğu rengarenk dünyamıza hoşgeldiniz. Burada istediğiniz her şeyi bulmayabilirsiniz fakat yaratmanız mümkün. Sınır yok, sadece sizin yaratıcılığınıza kalmış her şey. Aradıklarınızı parmaklarınızın altında bulacaksınız. Sakın sıkılmayın, sakın çekinmeyin! Sarılın joystick'lere, sarılın mouse'ları; vakit çizim vaktidir.



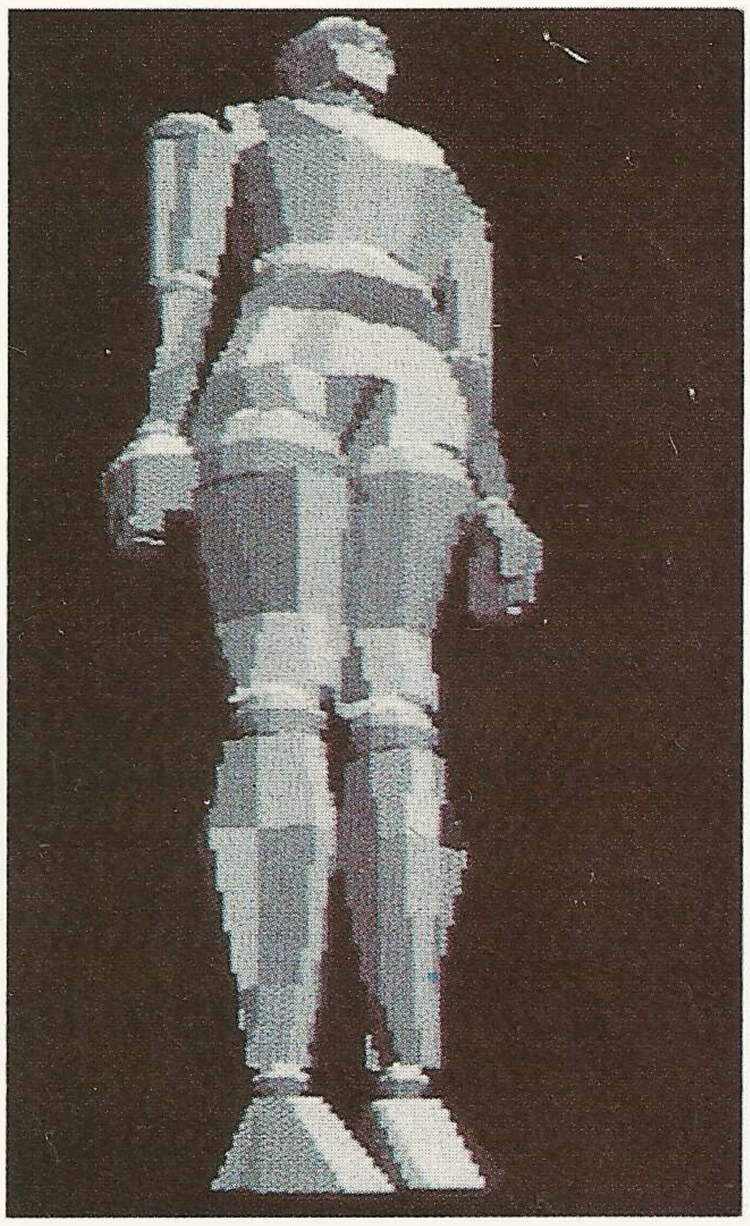
AMICA-MAN'in maceralarına hoşgeldiniz... MICA PAINT programının kullanımına yönelik yazı dizimizi sürekli takip ettiyseniz artık kendi başınıza yürüyebilecek kadar büyüdünüz demektir. Bugüne kadar anlattıklarımız AMICA PAINT'in ne kadar iyi ve gelişmiş olduğuna dair yazıları içeriyordu. Evet, tahmin ettiniz sanırım, bu ayki yazımızda da AMICA PAINT programının eksik yanlarını içeriyor.

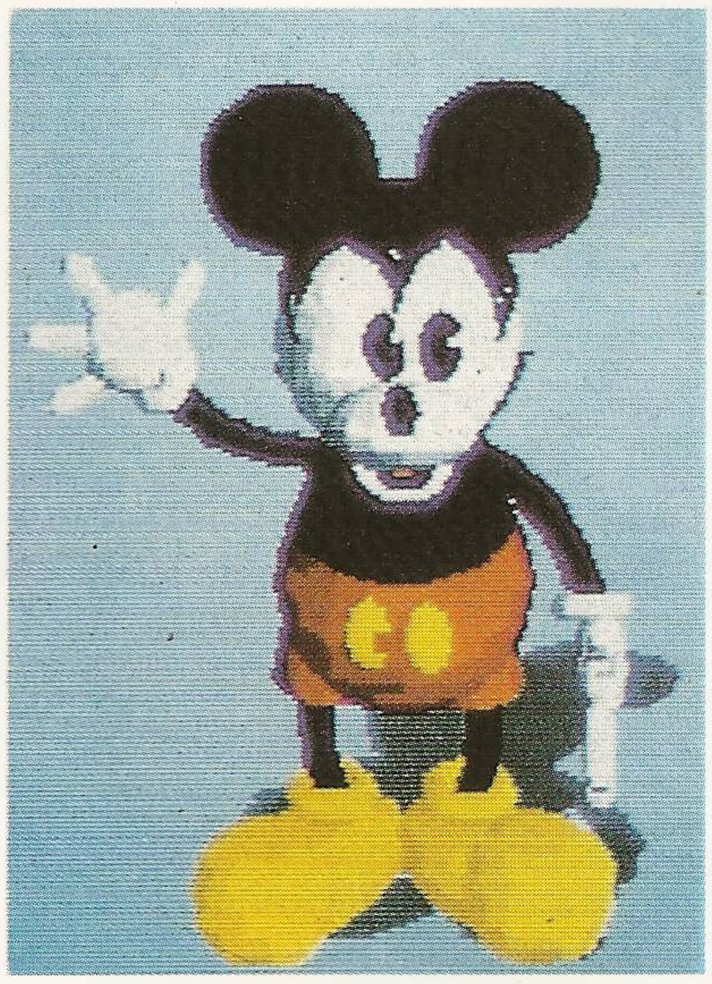
Hemen konuya girmeyelim de, önce bir Amica severin derdine derman arayalım. Bir arkadaşımız bizden AMICA PAINT programını döküm ekinde yayınlamamızı istemiş, evet sizin için de bizim için de çok iyi olabilirdi. Siz (bu çizim programını bulamayan ve üstünlüklerinden yararlanamayanlar) bu programı yazabilir ve de kullanabilirdiniz ve biz de en az üç sayılık (biraz abarttım galiba) program döküm ekini hazırlamaktan kurtulurduk. Fakat bildiğiniz üzere telif

hakları diye bir şey var. Aslında bu ülkemizde oldukça yeni bir yasa ve henüz tartışılabilir bir geçerliliği var bu yasanın. Her şey bir yana, yasaya uymayı bırakın, bu programı bilmem kaç aylık çalışma ve emeğinin sonucunda yazabilen programcıyı da düşünmelisiniz. Onun bunca emeğini karşılıksız bırakmak biraz insafsızlık olurdu herhalde. Aynı şeyin başınıza gelmesini istemezdiniz herhalde.

Her neyse bu kadar hikâye yeter, kısaca bu programı (maalesef)yayınlayamıyoruz. Bunun da anlamı programı kendi çabalarınızla elde etmelisiniz. Ama ilerde ne olur bilemem, belki bu konuda bir gelişme olur, zaman gösterecek.

Gelelim AMICA PAINT'in zararlarına, bence en büyük eksiklik zoom (büyütme) halindeyken sadece bir nokta koyabilmesi. İki nokta birden koysaydı o zaman daha da berbat olurdu eminim. Demek istediğim, zoom'da iken de çizim işlemlerini yapabilseydi (ki bunun en iyi örneğini yılların çizim programı olan MAGIC PAINT'de görebilirsiniz) ve diğer menüleri de zoom'da destekleseydi muhteşem olurdu. Bir diğer problem ise çizim işlemlerinin daha sonra problem olabilecek karışık işlemler kullanması. Bu aslında herkes için geçerli değil, sadece üç renke çalışıp logo yapmak için uğraşanlara biraz haşarılık yapıyor o kadar. Gerçi son zamanlarda elimize geçen utility programları arasında bunu da ortadan kaldıran bir karakter sıkıştırıcısı mevcut.

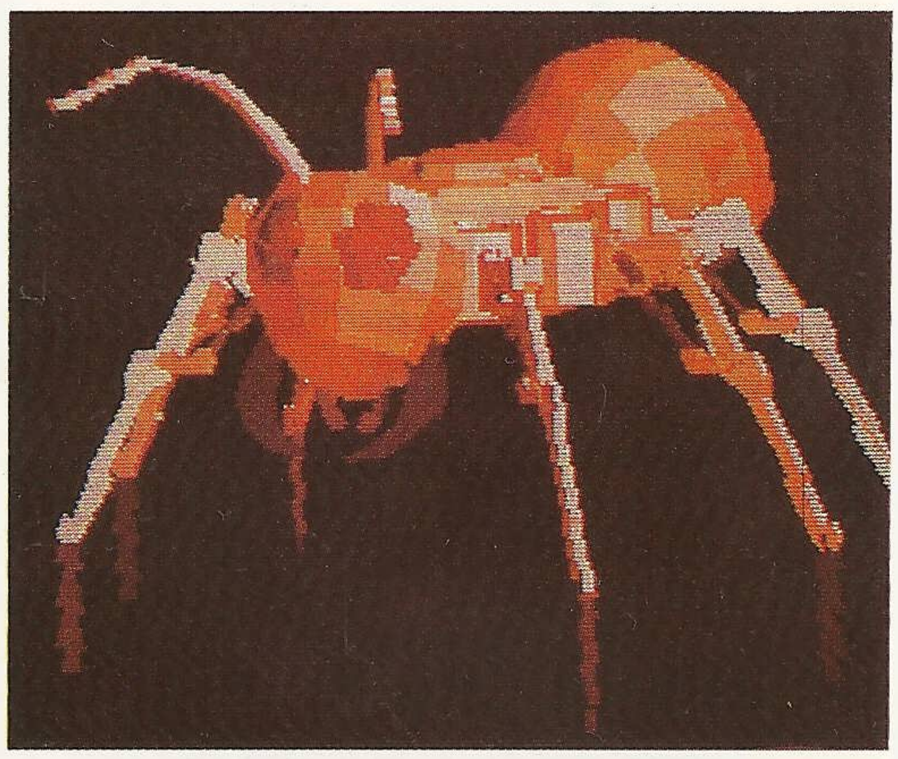




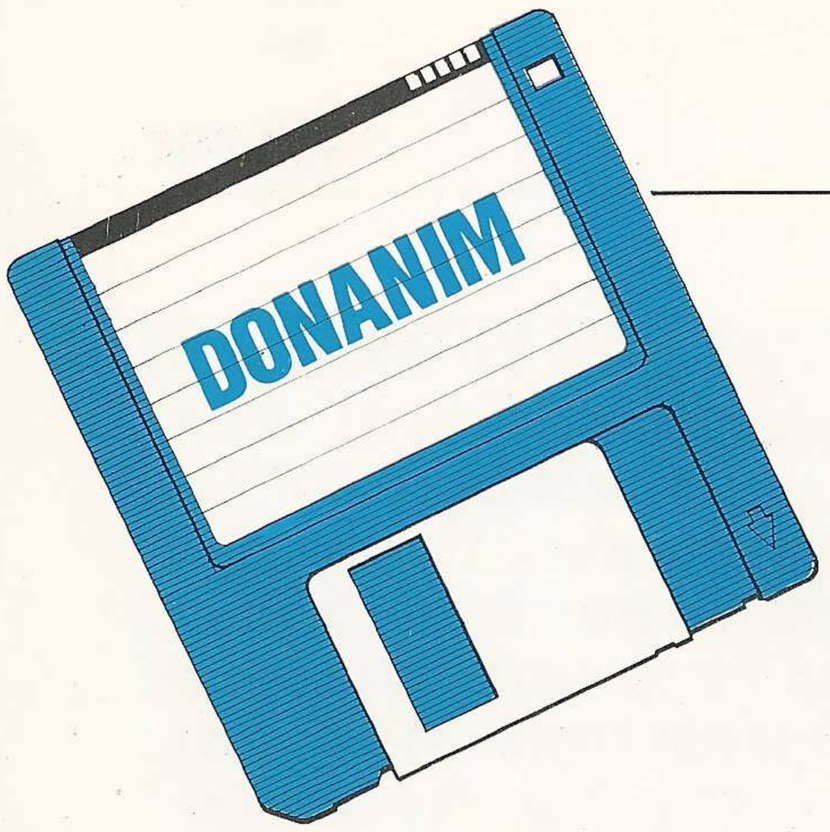
Gelelim benim son olarak farkedebildiğim rahatsızlık verici noktaya, çizimlerinizin üzerinde işlem yaparken (yatırma, eğme çevirme, vs.) işlemi eskisinin üzerine yapması ve öncekinin artıklarının kalması. Bundan da tek bir kurtuluş yolunuz var o da (ekranda kalması gereken başka şekiller yoksa) işlemi başlatmadan önce CLR yapmak. Korkmayın çiziminiz kaybolmuyor ve de işlem tertemiz bir ekran üzerine yapılıyor. Ama yine de siz siz olun tedbirli davranın, çünkü bazen ters bir şey yaptığınızda çiziminizi kaybedebilirsiniz. Birinci sayfayı ikinci sayfaya kopyalayın (bunu nasıl yapacağınızı biliyor olmalısınız) ve üzerinde işlem yapacağınız parçaya istediğiniz işlemi uygulayın ve öbür sayfaya aktarın. Yalnız burada farkedeceğiniz gibi (tabii eğer denerseniz) 'F5' menüsündeki COPY işlemi sayfalar arası kopyalama işlemine yaramıyor. Bunun için gerekli yeri tek bir renkle doldurduktan sonra ikinci sayfayı MASK olarak tanımlayıp (bunu da bilmeniz gerek, eğer takılırsanız önceki yazıları inceleyin) bu tek rengin üzerine bir adet 'F3' menüsünden FILL işlemi uygulayın veee BİNGO!!!

Benim şimdiye kadar karşılaştığım problemler bunlardan ibaret, eğer siz de başkalarıyla uğraşıyorsanız bize iletin. Tabii ki çözümünü de iletin (eğer biliyorsanız ya da bulduysanız).

Bu arada, bana AMICA PAINT'in orijinalini yollayabileceğini söyleyen bir arkadaşımızdan hâlâ haber çıkmadı, umarım verdiği sözü unutmamıştır. Ben hâlâ beklemedeyim (bir ümit işte).



Şimdilik bu kadar arkadaşlar, dergimiz yeterince dolduğunu, artık daha fazla alamayacağını belirtti ve ben de burada kesmek zorundayım. Her zaman olduğu gibi, eğer bir probleminiz ya da isteğiniz olursa bizi aramaktan çekinmeyin. Elimizden geldiğince sizlere yardımcı olmaya çalışacağız. Gelecek ay yine bu satırlarda birlikte olmak üzere, hoşçakalın...

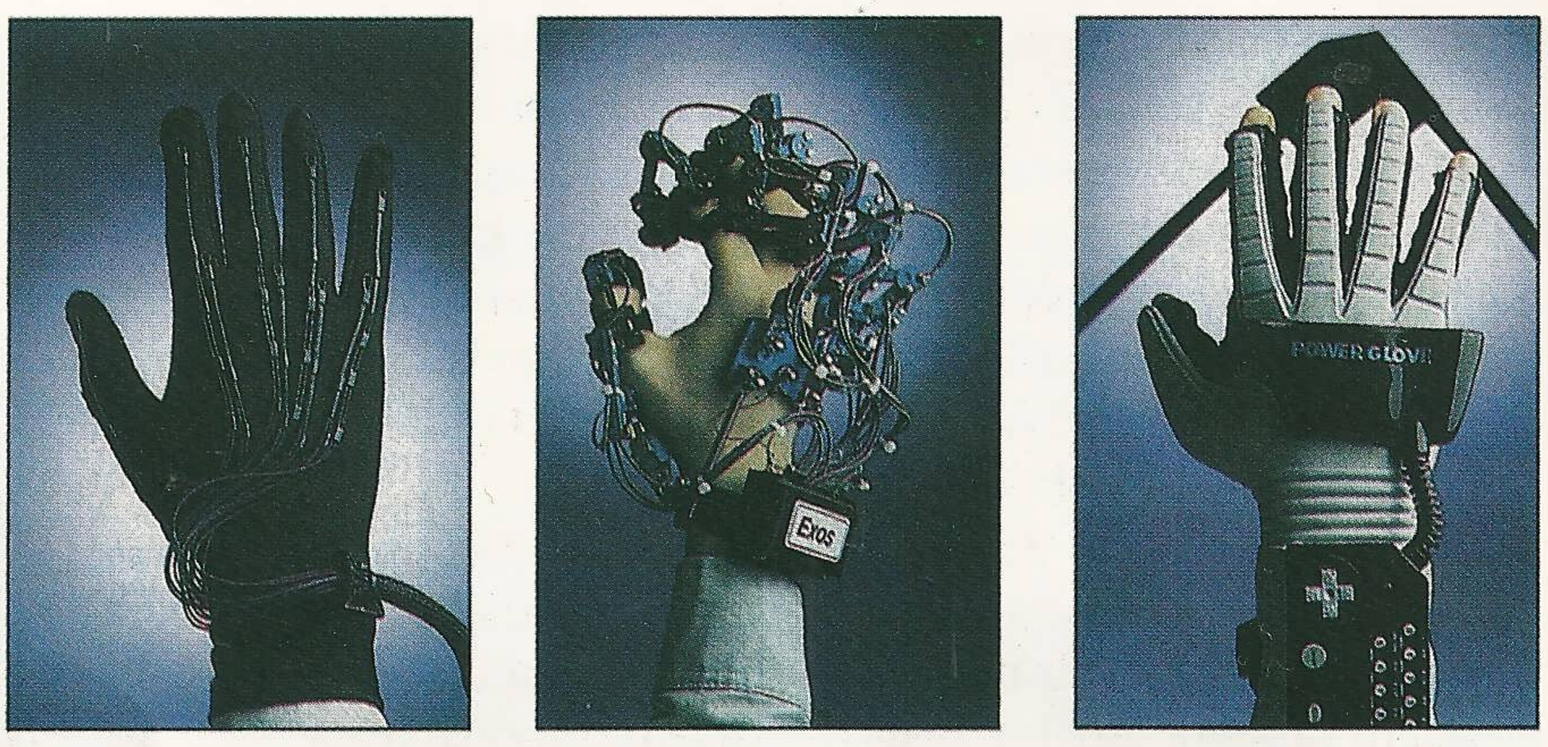


Datalarınızı Tutun

Vedat Hallaç

Yumruğunuzu sıkın ve bilgisayar ekranına doğru sallayın. Hiçbir şey olmadı mı? El izleyici aletini giymediğiniz içindir. Tuşlar, joystick ve mouse da el hareketinizi datalara çevirmeye yarar, fakat bunlardan hiçbiri havada salladığınız, nazik eklem hareketleri yaptığınız elinizin tüm hareketlerini bilgisayara iletemez.

Oysa piyasada tam bu işi yapmak için üretilmiş üç alet dolaşmakta; VPL Research'ün DataGlove'ı, Exos'un Dexterous Hand Master'ı ve Mattel'ın Power Glove'ı. Bu aletler, birini elinize giydiğinizde, parmaklarınızın ne kadar bükülmüş olduklarını ölçerler, ve bu bilgiyi, kendilerini sürekli izleyerek hareketi anlamaya çalışan bilgisayara iletirler. Bir yöntemle de elin uzaydaki koordinatını bulduğunuzda, el izleme olayını gerçekleştirmiş olursunuz. Bir dBase girdisini tuttuğunuzu veya bir AutoCAD modelini tutup çevirdiğinizi hayal edin... Bir kontrol aletleriyle kendinize bir dünya bile yaratabilirsiniz.



Sol: Belki de en çok tanınan Data Glove fiber optik sayesinde el hareketlerini ölçebilir. Orta: Exos'un Dexterous Hand Master'i, elinizin arkasına oturan, hafif aluminyumdan yapılmış bir dış isleket kullanıyor. Sağ: Mattel'in Power Glove'u, VPL'nin Data Glove'una çok benzer bir temele oturtulmuş. Fakat video oyunları için tasarlandığından, çok daha dağlam ve ucuz. Her ne kadar Nintendo uyumlu olarak yapıldıysa da C-64 veya AMIGA'nıza da uyarlamanız mümkün.

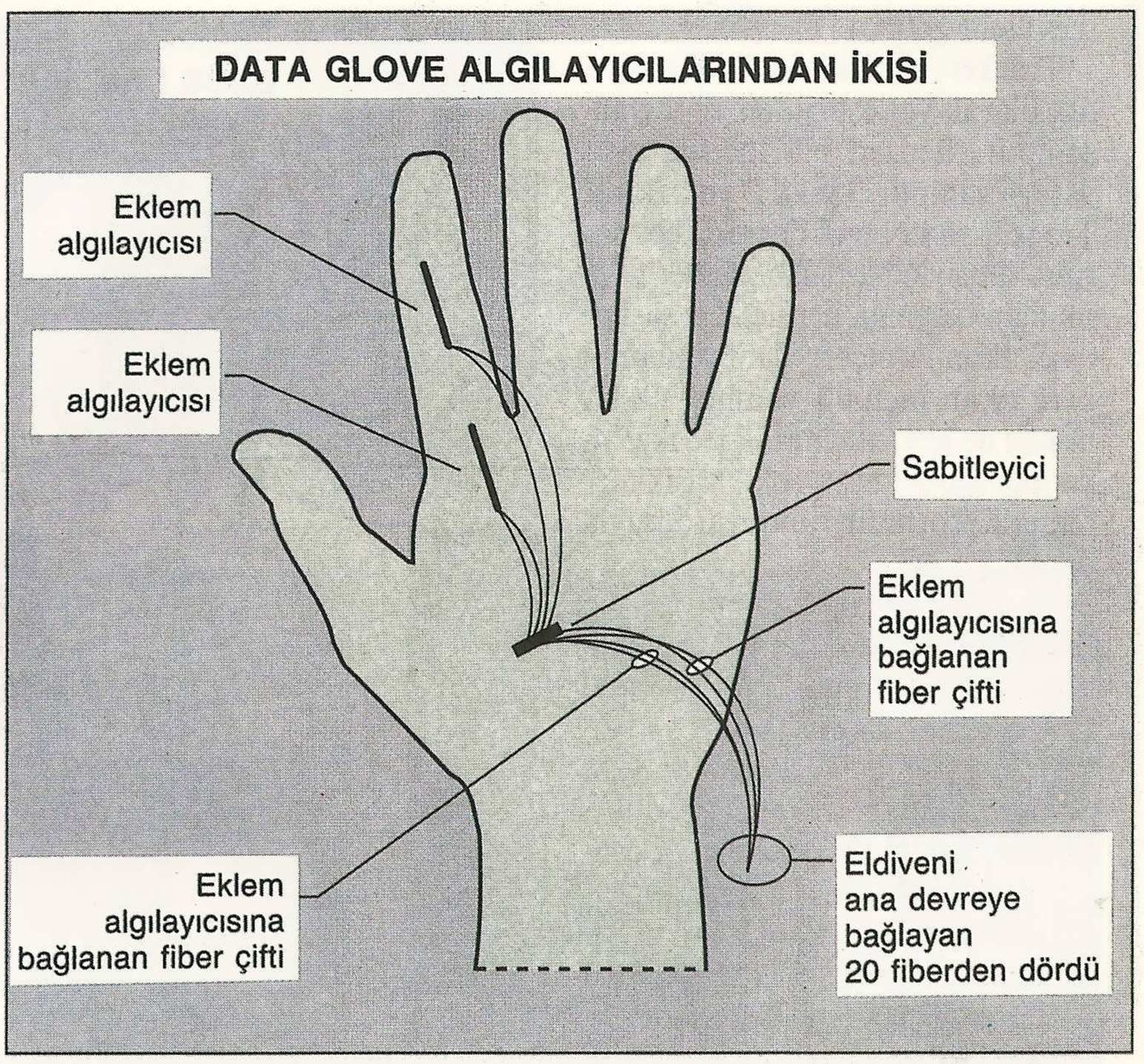
Parmakla Göstermek Ayıptır

Burada anlatılan her alet, parmak bükülmesini ölçmek için kendi özel yöntemini kullanmış. Bunlardan ikisi, el hareketini ölçmek için manyetik alan girişimi, üçüncüsü ise ses ötesi üçgenleşmesi metodunu kullanmış. Üçü arasında en tanınmış olan VPL'nin DataGlove'u fiber-optik teknolojisine dayanır. Bir fiber-optiği eğdiğiniz zaman, içinden geçen ışığın şiddeti eğim miktarına bağlı olarak azalır. DataGlove, elinizin arkasını kaplayan fiber-optik ilmekleri kullanır. her ilmeğin bir kısmı parmak ekleminde, diğer kısmı da parmağın ilk boğumuna tutturulmuştur (Şekil 1'e bakın).

Fiberlerin bir ucu sabit ışık kaynağına bağlanır, diğer ucu da hassas bir ışık ölçücüsüne. Bir mikro işlemci, 10 ışık ölçücülerin her birini sırasıyla kontrol eder, ve ışık yoğunluğunu okur. Işık şiddeti azaldıkça daha çok eğim kaydeder.

Bütün parmaklar okunduktan sonra asıl eğlence başlar. Her eklemin eğiminin hesaplanması, elin fiziksel sınırları ve optik algılayıcılar hakkında çok iyi bilgiye sahip olmayı gerektirir. DataGlove'da bulunan mikro işlemci bütün bu zor işlemleri halleder ve gerekli tüm hesapları yapar.

Kesin ölçümler yapılabilmesi için fiberlerin eklemler üzerinde tam gerektiği şekilde sınırlanması gereklidir. Data Glove'da, ele tam bir eldiven gibi oturan, özel bir maddeden imal edilmiş bir eldiven kullanılır. Bu eldivenin arkasında, parmak eklemlerinin tam üzerine tutturulmuş fiberler yer alır (Sol resim). Bir cep hesap makinesi boyunda bir alet, ışık üretimi ve ölçümü yapan parçaları içerir. Bir interface sayesinde de bu sensörler okunur, ve sonuçlar bilgisayara iletilir. Data Glove, standart RS-232C seri bağlantısı aracılığıyla bilgisayarla haberleşir, ve bu sebepten dolayı çoğu bilgisayarla anlaşabilir.

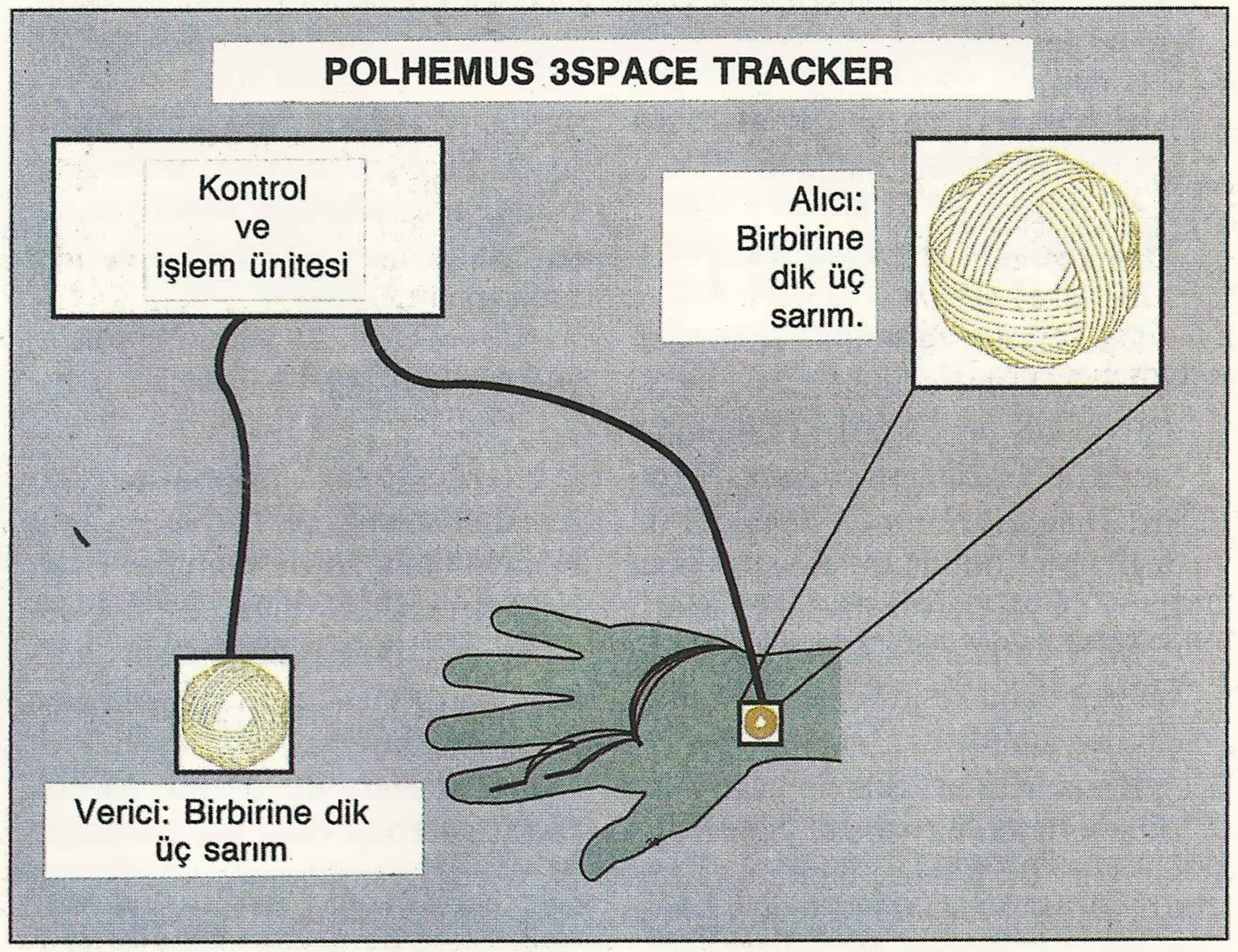


Şekil 1: *Data Glove'un algılayıcıları eldivene yapıştırılmıştır. Her biri bir eklem üstünde yer alan algılayıcılar, 20 adet fiber sayesinde bir verici/alıcı çiftine bağlanır.*

İyi de Elim Nerede?

şu ana kadar, bilgisayara sadece parmak eklemlerinin eğimleri hakkında bilgi eriştirdi. Oysa bilgisayarın, elinizin sabit bir noktaya göre konumunu da bilmesi gerekiyor. Bu iş için VPL, polhemus Navigation Sciences'ın 3 Space Tracker'ını DataGlove'la birleştirmiş. Tracker, 3 boyutta manyetik etkileşimi inceleyerek elin tam konumunu saptayabiliyor.

elektirik akımıyla şarj edilen herhangi bir sarım, bir elektromanyetik alan meydana getirir. Bu alan, sarımın yarıçapı yönünde çok güçlü, yarıçapa dikey yönde ise çok zayıftır. Aynı şekilde, bir sarımın içinden geçen manyetik alan, sarımda gücüyle orantılı bir elektrik akımı

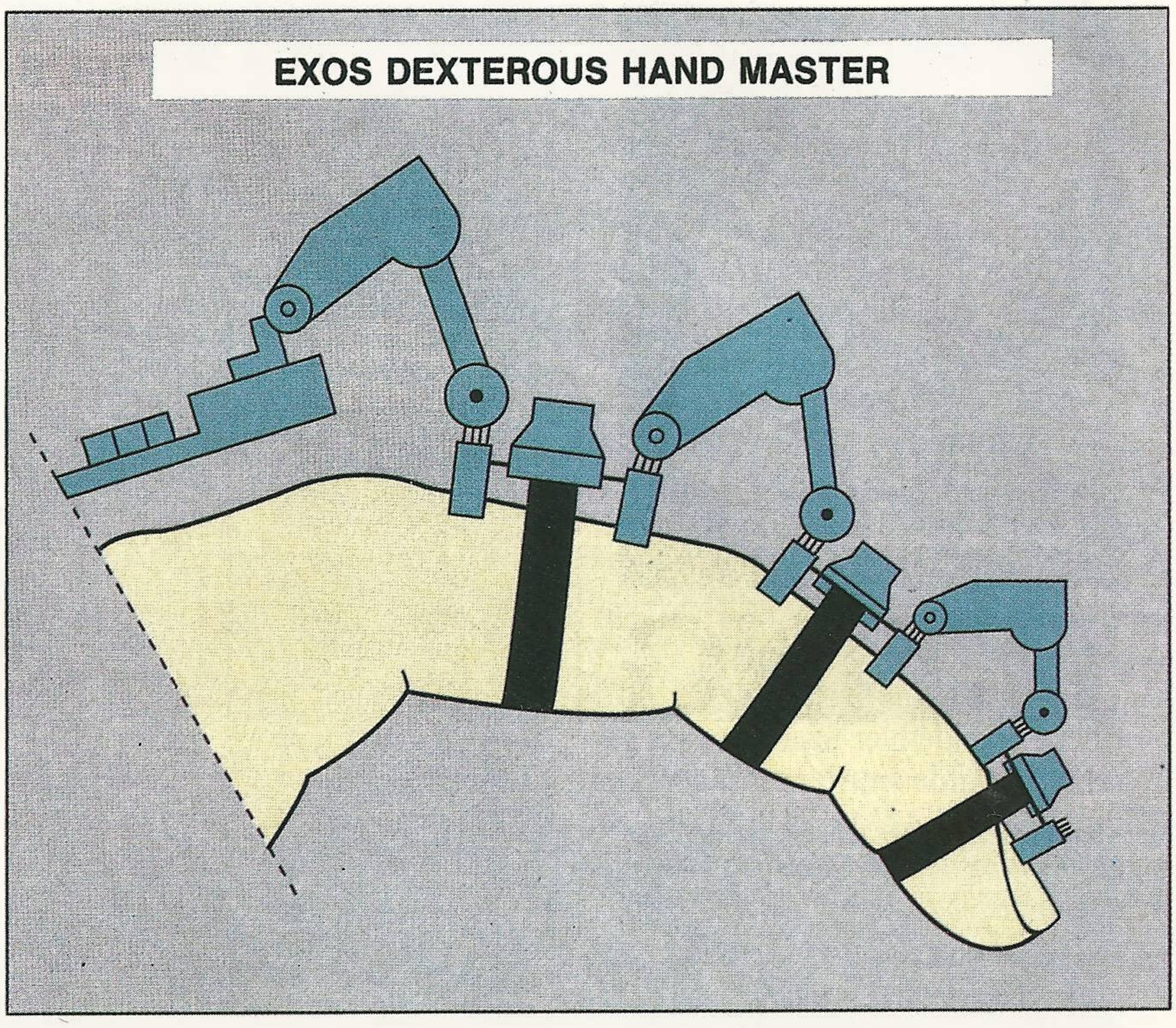


Şekil 2: *Kullanıcının elinin uzaydaki relatif yerini bulmaya yarayan Polhemus 3Space Tracker (Polhemus 3 boyut izleyici), elin arkasına takılan bir küçük küple, 1 m. yarıçaplı küre içinde bir yerde sabit duran daha büyükçe bir küpten oluşur.*

meydana getirir.

Tracker, her birinin diğer ikisine dik olarak yerleştirildiği üç sarıma sahiptir. Benzeri bir alıcı da aynı yapıya sahiptir. (Şekil 2'ye bakın). Tracker'ın kontrol devresi, her sarıma sırasıyla bir dalga gönderir, ve okunan dalganın her üç alıcı sarımdaki akımını ölçer. Yani toplam 9 kere akım ölçümü yapılır. Ve bu dokuz değeri kullanarak tracker'ın yerinin saptanması, çok karışık matematik formüllerinin yardımıyla yapılır.

En güçlü sinyalin, yayıcıyla aynı düzlemde bulunan sarım tarfından alındığının bilinmesi sayesinde, mikro işlemci alıcınızın uzaydaki yerini vericiye bağlı olarak ve x, y, z koordinatları olarak bulabilir. Sistem, şaşılacak derecede iyi çalışır. Yaklaşık 1 metre yarıçaplı bir küre içinde, relatif konumdaki değişmeyi 1/10 inch (0.254 cm) ve 0.5 dereceye kadar farkedilebilir. Alıcı, yaklaşık bir kesmeşeker boyutunda, küçük, hafif bir plastik küptür ve eldivenin arka kısmına yerleştirilir. Biraz daha önemli bir küp olan verici ise Data Glove kontrol devresinin yanında sabit olarak durur. Alıcı ve verici, bilgisayara paralel veya seri olarak bağlanabilen kontrol devresine bağlanır.



Şekil 3: *Hand Master, dış iskelet olarak elin arkasına yerleşen algılayıcılar (sensörler) kullanır. Algılayıcılar her boğuma hafif bir mekanizma ve Velcro şeritleriyle tutturulur. Her algılayıcı bir mıknatıs ve bir Hall etkisi ölçüsünden oluşur.*

Ama Sadece İki Eklem Var

DataGlove, kesinlik yönünden oldukça tatmin edici, fakat uzaydan gelmiş bir yaratık olmadığınız takdirde, üç ekleminiz olması gerekir. DataGlove'un ölçtüğü gibi iki değil. Bu konuda daha üstün olan Exos'un Dexterous Hand Master'ı (Orta resim) ise şekilden biraz ödün vererek daha kesin ve üç eklemli ölçümler alabiliyor.

Hand Master, elinizin arka tarafına yerleşen bir iskelet yapısı kullanıyor. Bu iskelet, bantlar yanındakine menteşeli bir bağlantıyla tutturulmuş... Şekil 3'e bakarak bu bağlantıların yapısını inceleyebilirsiniz. Her ne kadar garip görünse de bu yaratık, göründüğünden çok daha rahat bir şekilde ele oturuyor.

İskelet hafif aleminyumdan yapılmış. Her bağlantıda bulunan bir mıknatıs ve bir hall etkisi ölçücüsü yardımıyla eğileme miktar ölçülebiliyor. Bu ölçülen voltaj daha sora bilgisayara yollanıyor ve bir yazılım sayesinde her eklemin bükülme miktarı ölçülüyor.

Baş Parmak da Var

Neredeyse sağa ve sola hareketleri unutuyordum. Neyse ki Exos benden daha iyi bu konuda. Evet, bağlantılara koyduğu ekstra ölçücüler sayesinde parmakların sadece yukarı-aşağı değil sağa-sola olan hareketlerini de belirleyebiliyor Hand Master. Bu özellik en çok fazlaca serbest olan baş parmağın hareketinin saptanmasında işe yarıyor.

DataGlove gibi Hand Master'da elin uzay koordinatını saptayamıyor. Bu yüzden bu eldivenle de 3Space Tracker'ın kullanılması gerekiyor.

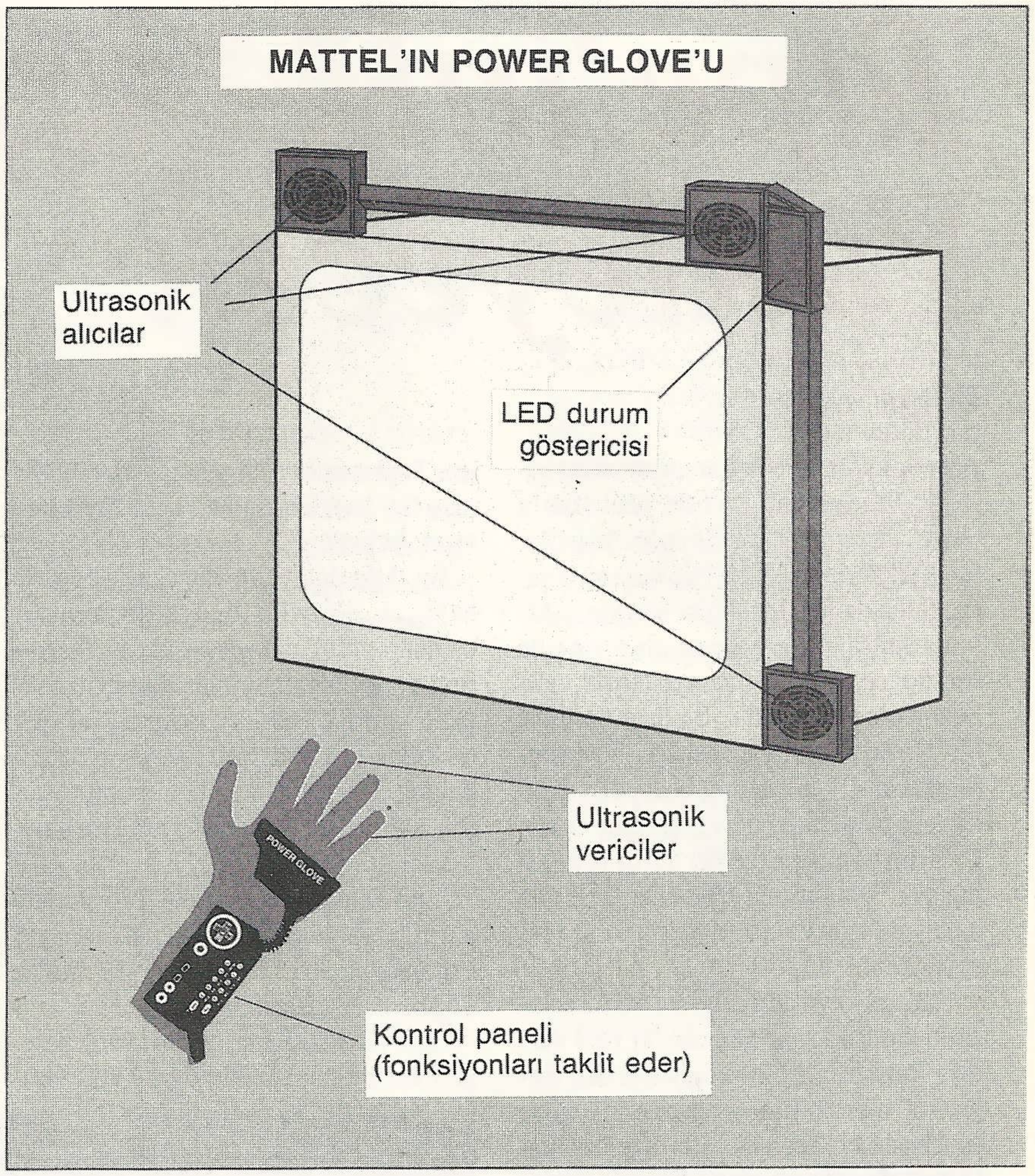
Biraz da Sağlamlığa Baksak

DataGlove, özellikleri açısından çok işe yarar gibi görünüyor. Fakat arkada bulunan nazik fiberler oyun hastası çocuğunuza kaç dakika dayanır dersiniz? Bu yüzden özellikle oyun için tavsiye edebilecek olan ürün, Mattel'ın Power Glove'ıdır. Gene ele uygun bir eldiven şeklinde olan Power Glove, esnekliği ölçmek için elektrik akımlarından yararlanmış. 1980'li yıllarda, Koala TouchPad'i yaratmaya çalışan mühendisler değişik bir madde keşfetmişlerdi. Normal boyutundayken sabit bir dirence sahip olan bu madde eğildikçe ya da sıkıştırıldıkça direnç değiştiriyordu.

Şimdi Amtec tarafından üretilen bu madde. Power Glove'un temelini teşkil ediyor. Sensörler, 3,5 inch (1 inch = 2.54 cm) uzunluğunda, 0.6 mm kalınlığında bir mükekkeple kaplı polyester şeritlerden oluşuyor. Tüm parmak bu sensör tarafından kontrol ediliyor. Yani eklemler tek

tek kontrol edilmiyor. Ama, oyun oynayan birisi için birinci ya da ikinci eklemin eğilmiş olması o kadar önemli mi sizce? Çoğu zaman tek bir sensörle ölçüm yapıp eklemlerin büküm miktarını yaklaşık olarak tahmin etmek yeterli olur.

Bu eldivenin yalnızca beş sensörü bulunur. Bir A/D çevirici sayesinde bu sensörler okunur. Power Glove'un içinde sekiz bitlik bir işlemci bulunur. Bu işlemci sayesinde parmakları kontorl edebilir, bilgisayarla haberleşebilir ve ultrasonikle başa çıkabilir eldiveniniz. Ultrasonik mi? daha anlatmadım mı?



Şekil 4: *Power Glove, iki ultrasonik verici ve üç alıcı sayesinde elin pozisyon ve durumunu belirler. Kontrol paneli algılama fonksiyonlarını (ateş A, B, vb.) taklit ederek daha kesin girdi sağlar.*

Ultrasonik Ne Arıyor Elimde?

Yaklaşık 100 dolarlık bir oyun aleti için Polhemus'un Tracker'ını kullanmak biraz israf olurdu. Bu yüzden mattel, bu işi halletmek için daha değişik yöntemler denemeye karar verdi: Mattel'ın seçimi, ultrasonik bir sınırlama sistemini kullanmak oldu, Power Glove'un arka tarafında yer alan küçük bir transdüktör, kısa bir klik yayar. Monitör'ün sağ ve sol üst köşelerinde ve sağ alt köşesinde yer alan alıcılar bu sinyali farkederler. Sinyalin yayınlanması ile farkedilmesi arasında geçen süre sayesinde eldivenin bu üç alıcıya olan relatif ve gerçek uzaklığı saptanabilir.

Birinciden bir kaç santim uzağa yerleştirilen ikinci bir verici de aynı işi yapar. Bu sayede, sesin hızını ve vericilerle alıcılar arasında bulunan uzaklığı bilen mikro işlemci, üçgenleme metodunu kullanarak eldivenin alıcılardan uzaklığını kesin bir şekilde saptar (Şekil 4'e bakın).

Oyunlar İçin Mükemmel

Alıcılara (yani monitörünüze) baktığı sürece, yaklaşık 1.7 metrelik bir alan içinde eldivenin yeri 0.5 cm'lik bir kesinlikle saptanabilmektedir.

Kişisel bilgisayar kullanıcılarını en çok kızdıran şey. Power Glove'un sadece Nintendo sisteminde çalışması. Çünkü eldiven, Nintendo'nun çıkışına bağlanacak bir interface'le birlikte geliyor, ve tüm sinyaller Nintendo için ayarlanmış.

Daha da kötüsü, Power Glove, bütün detaylı sinyallerini alıyor ve bunları oyun kontrol birimi sinyallerine çeviriyor. Standart modu kullanırsanız şu kontrollere sahip olursunuz: A ateş düğmesi (baş parmağı eğerek), B ateş düğmesi (işaret parmağını eğerek), Başlama, Seçme ve standard yukarı/aşağı/sağa/sola hareketi.

Bilgisayarınıza Bir El Vermeye Ne Dersiniz?

Bu üç ürünü inceledikten sonra şu andaki halleriyle hiç birinin iyi bir mouse'un yerini tutamayacağına karar verdim. Dexterous Hand Master, anatomik hareketleri bu günkü programların kullandığından çok daha hassas şekilde algılıyor. Normal kullanımlar için de dayanamayacakmış gibi görünüyor. Ve bu ikisinin on bin dolar civarında dolaşan fiyatları mouse seçiminin ne kadar iyi olduğunu anlatıyor.

Peki ya Power Glove? Aslında Mattel bu ürünü daha uyumlu bir şekilde üretmeye karar verirse kullanılabilir. Yeterlinin biraz üstünde olan çözünürlüğüyle ve diğerlerine göre çok düşük olan fiyatıyla Power Glove, günlük kullanışa diğer ikisinden çok daha yatkın gibi görünüyor.

Tape'im Artık Hep Yükleyecek

Tolga Kale

Teypte en çok karşınıza çıkan sorunlarıdan biri de yanlış kafa ayarlıdır. Biz Teyp kullanıcıları sık sık "Kafa Ayarı" ile kafamızı yeriz. Suçu da hep teybimize yükleriz. Aslında haksız da sayılmaz ama yine de suç doğru ayarı yapmayan bizde veya bozuk olan kasettedir. Bu hata özellikle bir Turbo Tape veya benzeri bir programla çalışırken kendini belli eder. Şimdi anlatacağımız devreyle tape'inizin kafasını zahmetsizce her türlü programa ayarlayabileceksiniz. Eğer tape'iniz hâlâ sorunsuz yükleme yapmıyorsa onu suçlayabilirsiniz.

Dataset veya herhangi bir kayıt cihazının kafasını ayarlamanın iki yolu vardır. Bunlardan biri bilgisayardan bağımsız olarak kafayı programa göre ayarlayan bir devredir. Bir diğeri ise kafa ayar durumunu grafik halinde ekranda gösteren bir programdır. Ama böyle bir program ne kadar iyi olursa olsun kullanışsızdır. Bunun sebebi ise bu ayarlayıcı programın herhangi bir kafa ayarı ile teybe kaydedilmiş olması ve sonra kafa ayarı değişik olan ayarlayıcı programın yeni kafa ayarı ile yüklenememesidir. Eğer programın yüklenmesi gerekiyorsa ayarlayıcı program baştan yazılmalıdır ki bu da oldukça can sıkıcıdır.

İşte sizi tüm bu zahmetlerden kurtaracak bir devre. Yapılması kolay (Bu işten biraz olsa bile anlayanlar için), ucuz ve kafa ayarını, kolaylaştıracak derecede kullanışlı.

Şimdi biraz Elektronik diyelim ve devrinin ve yaptığını açıklayalım:

Teybiniz aslında iki parçadan oluşur. Bunlardan biri Yükseltici bir diğeri ise Teypten alınan bilgileri bilgisayarın anlayacağı cinse çeviren Schmitt-Trigger'dir. Yükselticiden çıkan sinyaller bir sinüs eğrisine benzerler. Daha sonra bunlar karesel dalgalara dönüşürler. Teybiniz bu dalgalanmayı bilgisayara 0-5 Volt arasında sinyaller göndererek belirtir.

Bu dalgalanmaya bir Osiloskop ile bakacak olsaydık bunun kafa ayarı bağlantı olduğunu görürdük. Kafa ayarına göre dalgalanmalar da değişmektedir. Buraya bakarak ta kafa ayarı yapılabilirdi. Ancak bir Osiloskop olacağından biz size hemen hemen onun yerini alabilecek bir devre sunuyoruz.

Bu devrenin kalbi LF 356. LF 356'nın amacı akım belli bir şiddete ulaştığında iletkenlik sağlamak. Küçük Potansiyometre ile devreyi Teybinize uygun hale getirebilirsiniz.

Eğer normal Sinüs değeri, verilen değeri aşmıyorsa LF 356'dan 0 volt verilir. Sinüs değeri verilen değeri aşınca +5 Volt verilir. Bu sayede LED yanar. Sinüs eğrileri arası uzadıkça LED'in ışığı daha sönük yanar.

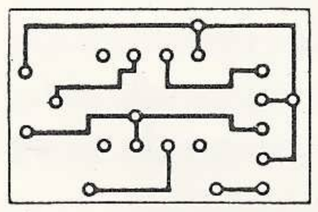
Bu devreyi hazır delikli plaka üzerine yapabilirsiniz. Ama eğer delikleri de kendiniz açmak istiyorsanız 1:1 ölçülü resmi de yayınlıyoruz. Parçaların nereye konulacağı da resimde görülüyor. Dikkat etmeniz gereken şey lehim sırasında LED'in Anod ve Katod uçlarını doğru takmak

Devrenin "+" ve "-" uçlarını teyp motorunun uçlarına bağlayın. Genellikle üstünde hangi ucunun eksi hangisinin artı olduğu yazar. Burada da dikkatli olmalısınız. Kutupları yanlış bağlarsanız devreniz çalışmaz. "E" diye bahsedilen nokta ise Teybinizin ana devresinin üstünde resimde işaretli yerlerden birine lehimlenecektir. Burada dikkatli olun çünkü hatayla teybinizin üstündeki iki lehimli noktayı birleştirebilirsiniz ve sonra onları ayırayım derken bir diğerini bu lehim topuna eklersiniz sonuçta artık bir teyp sahibi değilsinizdir (Aslında daha iyi bu sayede babanıza Disk Drive alması için yakarırken iyi bir de sebep bulmuş olursunuz). İsterseniz bu bölümü bilen bir arkadaşınıza yaptırın.

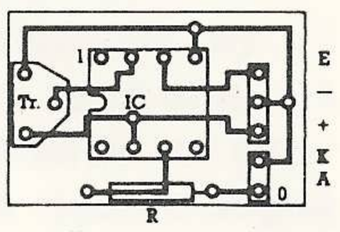
Teybinizi kapatmadan önce devrenizin çalışıp çalışmadığını kontrol edelim. İlk önce Teybinize bir kaset koyun ve PLAY tuşuna basın. Teybinizin üstündeki 5 mm.lik deliğin altındaki vida, "Kafa Ayar Vidası"dır. Bu vidayla oynamadan önce Potansiyometreyi çevirip LED'in hafif hafif yanmasını sağlayın. Daha sonra Kafa Ayar vidasını delikten geçebilecek incelikte bir tornavidayla LED maksimum parlaklığa gelecek şekilde çeviriniz. Eğer LED'iniz maksimum şekilde parlaksa kasetinizi başa sarıp programınızı yükleyebilirsiniz.

Eğer LED'iniz yanmıyorsa bağlantıları doğru yapıp yapmadığınızı ve parçalarınızı kontrol ediniz ve hâlâ olmuyorsa kendinize bir "Disk Drive" alınız ve bu illetten kurtulunuz.

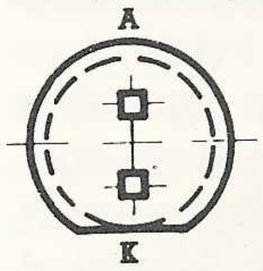
Her şey normal olarak gittiyse teybinizi açtığınız şekilde kapayın. İşte artık kafa ayarı'ndan kurtulduğunuz. Neler hissediyorsunuz?...



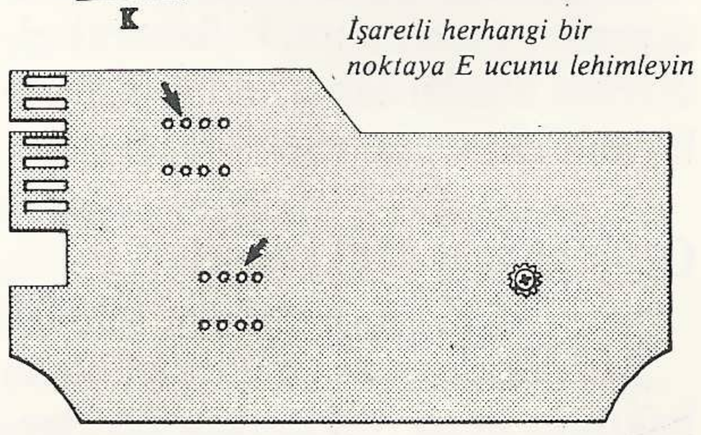
1:1 ölçülü lehim yüzü



Parça planı (Lehim yüzü)

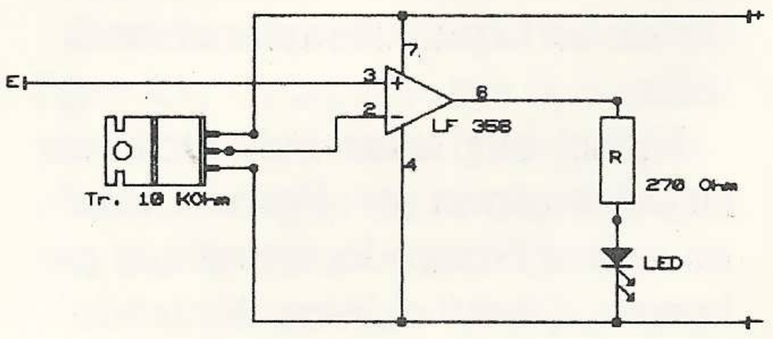


A = Anot K = Katot
(Lehimlerken dikkat edin)



İşaretli herhangi bir noktaya E ucunu lehimleyin

KAFA AYAR DEVRESİ



Kaset Turboları

Vedat Hallaç

Bu aya kadar sıfırdan başladığı için kaset turboları iyi gitmişti, ama artık iyice ilerlediğinizden, herhangi bir kaset turbosunu yapabilecek düzeye gelmiş olmalısınız. Bu yüzden bu ay bir konu bulmaya çalıştığımda oldukça zorlandım. Yaklaşık iki haftalık bir düşünme sonunda işin içinden çıkamayacağıma karar verdim ve seriyi bu kısa yakınma yazısıyla bitirmeye karar verdim.

Evet, yakınma yazısı dedim. Çünkü sizden çok şikayetçiyim. Hemen, ''Ne demek bu? Okurlardan nasıl şikayetçi olunur ki?'' diye bağırmaya başlamayın. Bal gibi de olunur işte. Tüm yazılarım boyunca siz C-64 programcılarından yardım bekledim. Bu yardım, yazılarımı yönlendirmek için yollayacağınız fikirlerinizden, kendi yaptığınız programları benim yaptığım gibi açıklamaya kadar her şey olabilirdi. Ama şimdiye kadar köşelerimle ilgili sadece iki mektup aldım. Bu mektuplardan birincisini iki ay önce aldım ve sorularının cevabını geçen ayın Püf Noktaları köşesinde okuyabilirsiniz. İkinci mektup ise bu köşede yayınladığım testin cevaplarını gönderen arkadaştan. Görünüşe göre aboneli tek kişiyi vereceğiz. Hadi biraz canlanın. Eğer bilginiz azsa, öğrenmeye çalışın. Yok, ''Ben çok fazla şey biliyorum!'' diyorsanız, bildiklerinizi arkadaşlarınızla paylaşın. Kısaca hepinizi dergiye katılıma çağırıyorum.

Geçenlerde bir telefonda arkadaşlarınızdan biri, döküm ekindeki programları beğenmediğini söyledi. İyi de, siz program yollamıyorsunuz ki... Bazı zamanlar sadece boş kalmasın diye özel döküm eki programları yazmak zorunda kaldık. Oysa bu ek, sizin gönderdiklerinizle yaşayabilir ancak.

Aynı şekilde çalışacağını planladığımız çok hoş bir köşemiz daha var: Abur-Cubur. Hatırladınız mı? Hesapta bu köşede de sadece sizin gönderdiğiniz kısa programcıklar yayınlanacaktı. Başlangıçta üç-beş kişiden gelen abur cuburlara yaptığımız eklerle idare ediyorduk. Sonra köşeyi dolduran programlar daha çok bizden çıkmaya başladı ve en sonunda abur cuburlarınızın arkası kesildi. Biz bu köşeyi kapatmak zorunda kaldık. Oysa azıcık bir katılımla harika bir program paylaşma köşesi yaratabilirdik dergimizde.

Her neyse, olan oldu artık. Kaset kullanıcıları artık şikayet etmezler sanırım, ''bizimle hiç ilgilenmiyorsunuz'' diye. Çünkü şikayet ettiklerinin aksine kendileri bizimle hiç ilgilenmiyor. Turbolar konusunu sonuna kadar inceleyip devam etmek istedim, ama benim yazılarım, kendi fikirlerimle ve bilgilerimle sınırlı. Oysa yeterli bir kaynak oluşturabilmek için tek kişiden daha fazla bir katılım gereklidir.

Kısaca tekrarlayayım: Bu köşe, sizin katılımlarınız olmadığı için kapanıyor. Eğer gerçekten C-64'le, rakibi AMIGA'dan fazla ilgilenmemizi istiyorsanız, geriye kalan diğer C-64 köşelerine azıcık yardımcı olun. Yoksa yavaş yavaş tüm sayfaları AMIGA oyunları, AMIGA ve müzik, AMIGA ve grafik, vb. gibi C-64 dergisine yakışmayacak yazılara kaptıracağız.

Her neyse. Umarım bu yazının bir yararı olur da sizlerin katılımı biraz artar. Umarım bu kadar sert eleştirdiğim için kırılmamışsınızdır, ama başka bütün yolları denedim ve bir sonuç ede edemedim. Sanırım bu da işe yaramazsa cefakar 64'ümü bırakıp AMIGA'ya geçeceğim. Diğer yazılarda görüşürüz (konular bitene kadar).

Directory Kilitleri

Murat Gezer

Merhaba arkadaşlar!
Elinizde disk sürücünüz varsa ve program yaptıktan sonra başkalarının programı yüklemesini istemiyorsanız ya da disketin listesini (Directory) görmesini istemiyorsanız bu yazıyı mutlaka dikkatlice takip edin. İlk başta size bir programın isminin disket üzerinde nasıl saklanacağını gösterelim. İlk başta elinizde bir program olmalı, bu programı kaydederken aşağıdaki gibi yapın.

SAVE "[SHIFT- SPACE] PROGRAM İSMİ", 8

Burada SHIFT-SPACE, SHIFT tuşu ile SPACE tuşuna aynı anda basılarak elde edilmektedir. Daha sonra program ismini girin.

Disketin directory'sini LOAD"$", 8 ile istedikten sonra LIST deyin, karşınıza

0DISKET İSMİ,ID
1 """PROGRAM İSMİ PRG
663 BLOCKS FREE.
READY.

şeklinde liste çıkar. Eğer bu programı yüklemeye çalışırsanız karşınıza "MISSING FILENAME ERROR" ya da "FILE NOT FOUND ERROR" hatası çıkar. Peki bu programları nasıl yükleneceğini merak ediyorsanız onunda demin kullandığımız SHIFT-SPACE'i kullanarak yapacağınız yani LOAD"[SHIFT-SPACE] PROGRAM ISMI", 8 yazarak başarabilirsiniz. Eğer bu koruma yöntemi size uygun gelmediyse size anlatmak istediğim daha bir sürü yöntem var. Evet gelelim bir başka yönteme, bu yöntemde ise DIRECTORY içindeki harfleri görünmez hale getireceğiz ancak bu kilit sadece orijinal C64 modunda çalışmaktadır. Eğer elinizde dolphindos veya FINAL III varsa bu kilit işlememektedir. Neyse biz gelelim kilidin yapılışına kilit koymak istediğiniz programı kaydederken aşağıdaki gibi yazın:

SAVE """[DEL] PROGRAM ADI [INS][INS][INS][DEL][DEL][DEL]İSMİ",8

Eğer disketin directory'sine bakacak olursak karşınıza aynen aşağıdaki gibi liste çıkacaktır:

0DİSKET İSMİ,ID
1"PROGRAM İSMİ"
663 BLOCKS FREE

Ve directory'de gördüğünüz ismi yüklemeye karşılaştığınızda karşınıza "FILE NOT FOUND ERROR" çıkar çünkü programın gerçek ismini yüklerken girmediğinizden. Eğer programı yüklemek isterseniz aşağıdaki satırları girin:

LOAD"""[DEL]PROGRAM ADI [INS][INS][INS][DEL][DEL][DEL]İSMİ",8

Eğer directory'nizin hiç görünmemesini istiyorsanız o zaman aşağıdaki kısa programı yazın ve kilitlemek istediğiniz disketi sürücüye takarak programı runlayın.

```
10 OPEN 3,8,3,"#"
20 OPEN 15,8,15
30 PRINT#15,"U1 3 0 18 0"
40 PRINT#15,"B-P 3 144"
50 PRINT#3,CHR$(20)CHR$(20)
CHR$(20)CHR$(0)CHR$(0)
CHR$(0)CHR$(160);
60 PRINT#15,"U2 3 0 18 0"
70 PRINT#15,"I"
80 CLOSE 3:CLOSE 15
```

Tablo 1

Evet bu programı runladıktan sonra Directory'i istediğiniz zaman karşınıza LIST dedikten sonra READY mesajı çıkacaktır ve directory görünmeyecektir. Ancak bu kilitte Dolphindos ve Final III gibi modlarda çalışmayacaktır. Evet bu kilit ile tüm directory'i görünmez hale soktuk eğer directory'inin bir parçasını görünmez hale sokmak istiyorsanız bir boş disketi formatladıktan sonra görünmesini istediğiniz programları kaydettikten sonra aşağıdak satırı aynen girin;

SAVE CHR$(20)+ CHR$(20)+ "BLOCKS FREE"+ CHR$(0)+ CHR$(0)+CHR$(0)

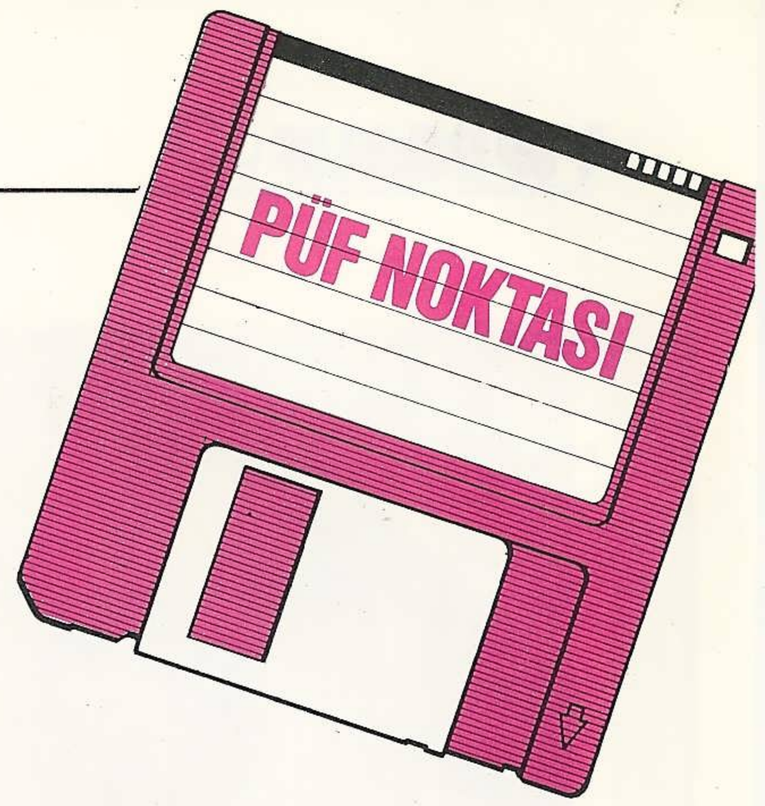
Bundan sonra kaydedeceğiniz tüm programlar directory'de görünmez olacaktır.

Evet bir başka kilit yöntemi ise silinmiş programı tekrar hayata döndürmek bu yöntemde size tekrar yardımcı program gerekmekte ve tabiki bir tane de boş formatlı bir disk lazım bu diske ilk başta ana programı kaydettikten sonra daha sonra aşağıdaki programı yazıp kaydedin ancak bu sayıyı sakın karıştırmayın ve bu işlemden sonra diskete hiçbir şey yazmayın.

```
10 OPEN 3,8,"#"
20 OPEN 15,8,15
30 PRINT#,"U1 3 0 18 1"
40 PRINT#15,"B-P 3 2"
50 PRINT#3,CHR$(130);
60 PRINT#15,"U2 3 0 18 1"
70 PRINT#15,"I"
80 CLOSE 15
90 CLOSE 3
100 LOAD"ANA PROGRAM",8
```

Tablo2

Evet bu programı yazdıktan sonra kaydedin ve ilk programı disketinizin üzerinden silin ve disket üzerine hiç bir suret ile hiç bir program kaydetmeyin artık disketinizin üzerinde sadece iki program bulunacak ve bunu yükledikten sonra bilgisayarınız ilk programı yükleyecektir. Ve tabiki başkaları sadece ikinci programı disket üzerinde görecektir. Hoşçakalın!!!



Makine Dilinin Püf Noktaları

Vedat Hallaç

Kaç aydır "Bana yazın. Sorununuz olursa, ne kadar basit olursa olsun. Çekinmeyin. Cevaplamaya çalışacağım." diye diye dilimde tüy bitti, ama hiç birinizi bana yazmaya ikna edemedim. Bu durumda iki ihtimal var: Ya hepiniz her şeyi en ince ayrıntısına kadar anlıyorsunu, ya da yazdıklarımı bir tek ben okuyorum.

Ben gene de ilk ihtimali göz önüne alarak, yazıda daha da ileri gitmeye karar verdim. Ama bu işi yaparken, bir de intro yapacağım. Daha doğrusu bu sefer introyu birlikte hazırlayacağız.

"Bir intro hazırlamanın ilk ve en zor basamağı, kaba olarak nerede ne tür hareketler yapılacağına karar vermektir Daha sonra bu hareketleri yaptıracak rutinleri düzgün bir şekilde ve en az belleği işgal edecek biçimde bir sıraya sokmamız gerekiyor." diyebiliriz. Ama bu sefer her şeyi tasarlanmış bir intro yerine, "Şurada da şu işi yapalım." diye diye, rutinleri kafadan atma yerlere çok da düzgün olmadan yerleştirerek gidelim.

Biliyorum, bu söylediğim sistem şimdiye kadar söylediğim her şeyle çelişiyor. Ama, koşullar bu şekilde çalışmanızı gerektirebilir (Umarım gerekmez, çünkü bu şekilde bir intro bitirmek oldukça uzun zaman alır). Neyse. Sözü pek fazla uzatmadan intromuzu yapmaya girişelim.

Tablo-1:

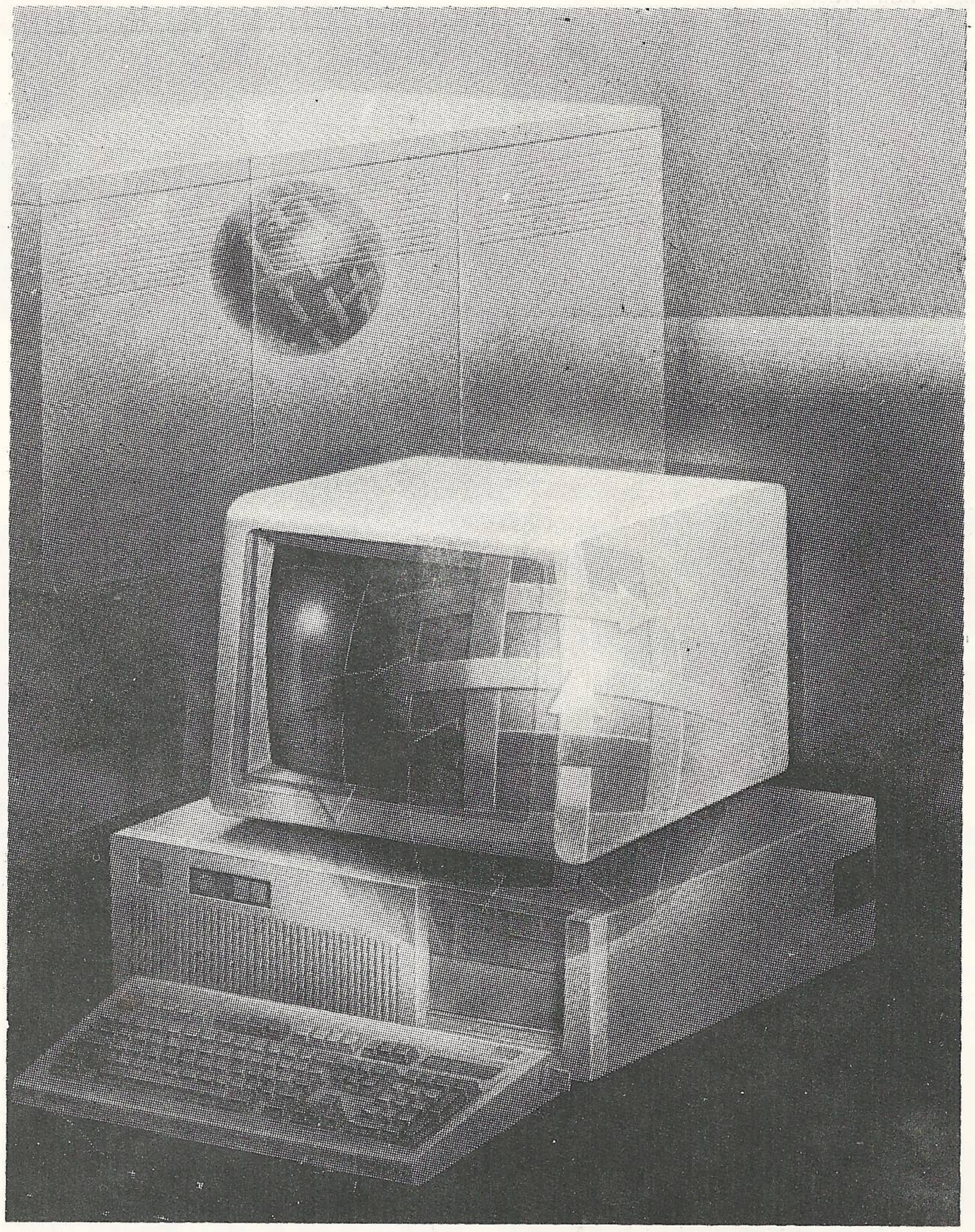
```
.,0900 SEI
       LDA  #$00
       STA  $DC0E
       LDA  #$7F
       STA  $DC0D
       LDA  #$00
       STA  $0314
       LDA  #$0A
       STA  $0315
       LDA  #$92
       STA  $D012
       LDA  #$1B
       STA  $D011
       LDA  #$01
       STA  $D01A
       CLI
.,0925 JMP  $0925
```

İnterrupt'lara giriş standart rutini. Ama daha sonra isteğe göre değişebilecek kadar boşluk var sonunda.

İntromuza ne koyacaksak koyalım, bir interrupt başlatma rutinine ihtiyacımız olacak. Bu yüzden yeterince geride olan $0900'e Tablo-1'de gördüğünüz standart programı yazarak ilk adımı atalım. Unutmayın, şu anda ne yapacağımıza karar vermediğimiz için $D012'ye verdiğimiz değerin bir anlamı yok. Yalnızca ilk interrupt parçacığını, $0900'e en yakın yuvarlak adres olan $0A00'a koymaya karar vermek oldukça yerinde olur. Çünkü, daha sonra $0900'de bulunan rutine sprite açtırma, grafik ekranına geçme, data taşıma gibi garip işler yaptırmaya karar verebiliriz. Rutinlerin neye benzediği ortaya çıktıkça, kısa bazı rutinlerle de $0A00'a kadar olan boşluğu doldurabiliriz.

Şu ana kadar yaptıklarımız yeterince saçma geldi mi? Ne yazik ki çoğu programcı bu şekilde çalışır, ve programları genelde ilk denemede çalışmaz. Bu yüzden bu introyu yapmış stilimizi asla kendinize örnek örnek almayın (Yani öğretmeninizin dediğini yapın, ama yaptığını yapmayın!). Şimdi ilk adımı attığımıza göre oturup düşünebiliriz (önce düşünüp sonra adımı atsaydık ya!!!).

Ne yapsak hoş olur? Mesela bir kayan yazıyı yukarı aşağı oynatsak? Çok alanı kaplar ve o kadar da göz doldurucu değil! Ne yaparsak bu alanı doldururuz? Arkasına renkleri döşersek ta-



bii ki. (Burada okuduklarınız, ne yapacağına karar veremeyen programcıların genelde düşündüğü şeylerin bir özetidir. Kendi kendilerine yaptıkları bu tartışma genelde bir-iki güne kadar uzayabilir.)

Ama biz hem ekranın aşağı kaldırmayı, hem de renk dizmeyi bilmiyoruz ki. Şimdiye kadar anlattığım rutinler, bir raster satırında en fazla bir işlem yapabiliyordu. Aslında çok da zor değil hem ekranı aşağı kaydırıp hem de renk dizmek. Hatta DMA satırları ortadan kalktığı için tek zamanlamayla tüm satırların en başında işlem yapmanız garanti edilmiş durumdadır. Yani yapacağımız tek iş, ekranı bir satır aşağı kaydırmak, hemen sonra ekran rengini değiştirmek ve ekran kaydırabileceğimiz noktaya gelmeyi beklemek. Pek de zor gibi görünmüyor değil mi? Deneyin de görün ne kadar kolay olduğunu. Denemek gibi bir niyetiniz yoksa, Tablo-2'ye

Tablo-2:

```
.,0A00 NOP
       NOP
       LDX  #$00
.,0A04 LDY  $D011
       INY
       TYA
       AND  #$07
       ORA  #$18
       STA  $D011
       LDA  $0B00,X
       STA  $D020
       STA  $D021
       LDY  #$04
.,0A1B DEY
       BNE  $0A1B
       NOP
       NOP
       NOP
       INX
       CPX  $FE
       BCC  $0A04
```

Ekranı $FE adresinde verilen miktarda aşağı kaydırırken renk şeritlerini $0B00'dan okuyan rutin.

bir göz atarak ekranı istediğiniz kadar aşağı renkli olarak kaydıran rutinin kısalığını görün. kısaca rutinin yaptığı işi anlatayim:

İlk iki NOP komutunu kullanarak,

Tablo-3:

```
.,0A26 LDY  #$01
.,0A28 DEY
       BNE  $0A28
       LDA  $0B80,Y
       BIT  $EA
       STA  $D020
       STA  $D021
       LDA  $0FFE
       STA  $D016
       LDX  #$00
.,0A3E LDY  $0B90,X
.,0A41 DEY
       BNE  $0A41
       LDA  $0B81,X
       STA  $D020
       STA  $D021
       INX
       CPX  #$0F
       BNE  $0A3E
```

Kayan yazıların olduğu satırlar. Buraya renk vermek için bilinen "saydırma" yöntemini kullanıyoruz.

tam ekranı kaydıracak noktada elektronu kontrol altına alıyoruz. Sonra $D011'in ilk üç bitinde bulunan Y pozisyonunu bir aşağı alıyoruz. Tüm baytı değil, yalnızca ilk üç biti değiştirmeye çalıştığımız için sonucun ilk üç bitinden başka tüm bitlerini izole ediyoruz, ve bu bitleri, 25 satırlık karakter ekranın tanımlayacak bitlere ORA'lıyoruz. Bu sonucu $D011'e yazdığımızda, ekranın bir nokta aşağıda olduğunu sanıyor bilgisayarımız. Sonra $0B00'dan ilk rengi alıp $D020 ve $D021 adreslerine (çerçeve ve ekran rengine) yazıyoruz. Y'yi 4'den geri saydırıp üç de NOP bekletince, elektron için gerekli zamanlamayı yapmış oluyoruz. Y'yi 4'den geri sayacağımızı ve üç NOP koyacağımızı nasıl mı buldum? Kolay. Önce Y'yi 0-8 arası bir değerden geri saydırdım ve hiç NOP kullanmadım. Olmadı tabii ki. Kafadan attığım (Tabii ki destekli attım. İlk değerin az, çok veya aşırı çok gelmiş olduğunu renklerden ve ekranın yamulmasından anlayabiliriz) ikinci bir değeri denedim, ve bu şekilde dört değerini buldum. Tabii ki tek başına dört işe yaramadı. Beş veya üç kullanınca da olmadığına göre, işimiz NOP'lara kaldı diye iki NOP attım. Neyse ki ilk demede tuttu. Yoksa duruma göre iki NOP yerine bir BIT $EA kullanmam gerekecekti. Niye mi $EA? BIT komutunun kodunu $EA yaptığım zaman ikinci baytın da direk olarak NOP olması için. BIT $00 kullanarak da zamanlama tutturulurdu, ama ilk baytı NOP yapıp bırakırsanız artan $00 baytını da NOP yapmanız gerekecekti.

Her neyse, bu kadar deneme yanılma yeter. Aslında tüm bu işlemleri deneme yanılmayla bulmak yerine komutların Cycle uzunluğundan da hesaplayabilirdik ama deneme yanılma metodu benim daha çok hoşuma gider.

Satır sayısı olan X'i bir arttırdıktan sonra, değişken uzunluk olan (satırı yukarı-aşağı oynatacağımıza göre kayma miktarını sabitlememek iyi ir fikir

olur sanırım) $FE'de bulunan değerle karşılaştırıyoruz, ve bu değere ulaşamadıysak satır kaydırma işine devam ediyoruz.

Pek de zor değilmiş ha? Şimdi işin zor kısmına geldik. Yani kayan yazının arkasına renk koymaya. Burada yazılar olacağı için DMA satırları da olacak, ve zamanlamamızı sapıttırmak için hazır bekleyecekler. Ama saydırma metodunu kullanacağımız için bu zorluklar bize sökmez. Her şeyden önce tam satır başını yakalamamız, ve $D016'nın ilk üç bitini ayarlamamız gerekecek (Yazıları kaydıracaktık hatırlarsanız. Eğer $D016'yı şimdi değiştirmezsek, daha sonra araya onu da sokuşturmak için tüm zamanlamamızı çökertmemiz gerekebilir).

İlk satır DMA olduğu için, hiç bir işe girişmeden önce ekran ve çerçeve rengini değiştirmeliyiz. Zamanlama için Y'yi birden geriye saydırmak gerekiyor (Deneme yanılma olduğunu buradan da görebilirsiniz. Başka hangi aptal Y'yi birden geri saydırıp, sonra sıfır olmuş mu diye kontrol eder?). Bu yöntem bizim için Y'yi de sıfırlayacağı için, Y'yi

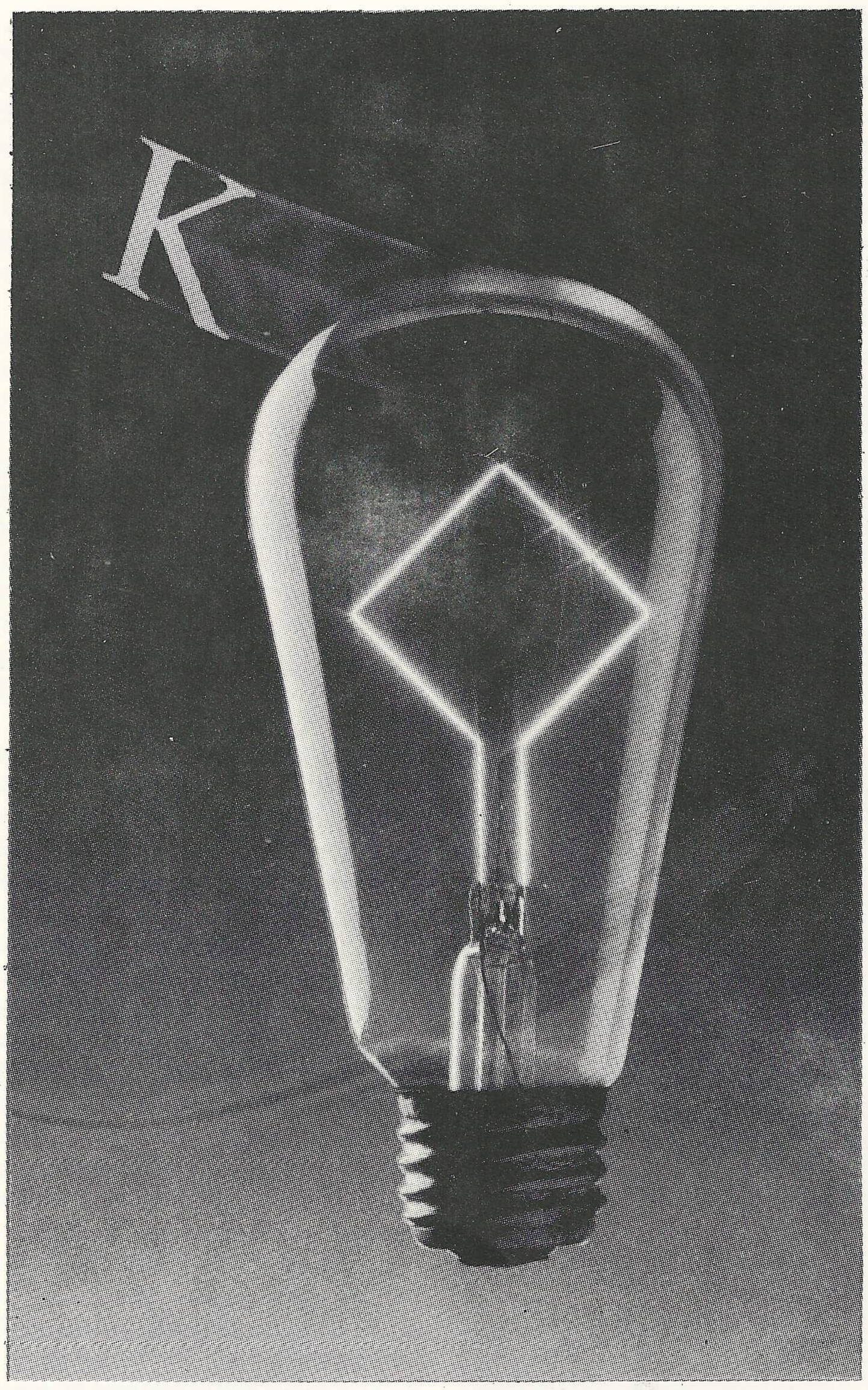
```
Tablo-4:
.,0A52 LDA  $FE
       CLC
       ADC  #$10
       TAX
       LDY  #$04
.,0A5A DEY
       BNE  $0A5A
.,0A5D LDY  $D011
       INY
       TYA
       AND  #$07
       ORA  #$10
       STA  $D011
       LDA  $0B00,X
STA    $D020
       STA  $D021
       LDY  #$05
.,0A74 DEY
       BNE  $0A74
       NOP
       INX
       CPX  #$50
       BNE  $0A5D
       LDY  #$03
.,0A7F DEY
       BNE  $0A7F
       LDA  #$00
       STA  $D020
       STA  $D021
       LDA  #$C8
       STA  $D016
       JMP  $0F00
```

Ekranın en alındaki iki satırı sabit bir yere alarak kullanmamızı sağlayan programcık. İşi bitince ekran renklerini ve kayma miktarını da ayarlıyor.

istediğimiz yerde bir sayaç olarak kullanabiliriz.

Daha sonra $0FFE adresinde bulunan değeri $D016'ya koyarak ekranın x pozisyonunu ayarlıyoruz. Bu adres de bir değişken olacağı için, bunu da aklınızda tutun (daha da iyisi bir yerlere yazın). Sonra geçen sayılarımızdan tanıdığımız saydırmalı renk koyma rutinine geliyoruz. Bu rutine girmeden önce sayaç olarak seçtiğimiz X'i sıfırlıyoruz. Daha sonra da, $0B90 adresindeki tabloda bulunan bekleme değerini Y'ye alıyoruz, ve gerekli miktarda bekliyoruz. Bu işleri yaptıktan sonra, renk tablosundan kayan yazı renklerini alıp, ekrana ve çerçeveye veriyoruz. Bu işlemi 16 raster satırı boyunca yaptıktan sonra, buradaki işimizi bitirip, ekranı renkli olarak kaydırmaya devam ediyoruz. Bu işleri yapan kısa programcığı Tablo-3'de bulabilirsiniz. Gördüğünüz gibi, sadece renk değiştirme rutini, ekranı kaydırırken renk değiştiren rutinden biraz daha uzun sürüyor. Sanırım DMA'larla uğraşmanın ne kadar belalı bir iş olduğunu yavaş yavaş anlıyorsunuzdur.

Gelelim, kayan yazıdan sonra ekranı kaydıracak rutine. Ekranı yazıdan sonra da kaydırmamızın sebebi, tüm sinüsünü içeren bölgenin hemen altında ekran satırlarını sabitlemek. Bu sayede, en altta kalan iki-üç satıra da bir ufak efekt sokuşturabiliriz. Geriye kalan kısmı sabitleyecek olan rutini Tablo-4'de bulabilirsiniz. Bu programın başında



pıp, sağa kayma miktarını sabitleyip, $0F00'da bulunan rutine sıçrıyoruz.

Bu rutini $0F00'a koydum, çünkü $0A00'da bulunan rutini son haline getirene kadar uzunca bir interrupt terk rutinini üç-beş kere yazmak saçma geliyordu. İşimiz bittikten sonra bu rutini $0A00'ın sonuna taşımak hiç de fena olmaz, ama bu işe balıklama atlamadan önce, işimizin tam bittiğinden emin olmak için gelecek ayı bekleyelim. Kimbilir, belki de en alta garip bir efekt daha eklemeye karar veririz o zamana kadar.

Plansız intro yapmanın en kötü yanı da bu işte. Yapmaya karar verdiğiniz işin, ileride yapmayı düşündüğünüz parçaları eklemenizi zorlaştıramayacağından emin olamıyorsunuz. Hiç birimiz Assembler kullanacak kadar düzenli olmadığımız için, araya iki satır eklemek bile canımızı çıkaracak kadar zor bir iş olabilir.

Gelelim Tablo-5'de gördüğünüz interrupt terk kısmına. Şimdilik oldukça kısa olan bu rutinde yalnızca $8000'de bulunan sinüs tablosundan gerekli değeri alıyoruz. Aklınızda bulunsun, sinüs tablonuz (intro'larda kısa tablolar daha çok makbule geçtiği için) sadece $80 = 128 bayt uzunluğunda. Sakın ola ki 256 baytlık sinüs tabloları koymaya kalkışmayın araya. Sinüs tablosunun şimdilik $8000'de bulunmasını da yadırgamayın, daha sonra yasal intro sınırları olan $0800-$4000 arasında müsait bir alana alacağız bu tabloyu da.

Ayrıca $0B00 civarında bulunan renklerin kelekliğine de aldırmayın, gelecek ay size gerçek renkleri vererek, sırf doğru dürüst renk kullanımının bile intro için ne kadar büyük bir önem taşıdığını göstereceğim.

Bu arada Tablo 1'in sonundaki JMP komutuna dokunmayın. En son, boşluk tuşu kontrolünü koymak için saklıyorum o bölgeyi.

Bu ay ki yazımız biraz kısa oldu, ama bir adım daha ileri gitmeye kalksaydık, bir bu kadar daha yazıyı yazmam gerekecekti. Bu yüzden, kayan yazıları eklemeyi ve başka ne yapacağımıza karar vermeyi gelecek aya bırakıyorum. Hepinize iyi eğlenceler.

Hoşçakalın.

Tablo-5:

```
.,0F00 LDY  $0FFF
       INY
       INY
       BPL  $0F09
       LDY  #$00
.,0F09 LDA  $8000,Y
       STA  $FE
       STY  $0FFF
.,0F11 LDA  $D012
       BNE  $0F11
       LDA  #$1B
       STA  $D011
       INC  $D019
       JMP  $EA81
```

Sinüs tablosundan kayan yazının yeni pozisyonunu alan rutin. Aynı zamanda etrafı toparlayıp interrupt'ı terketmeye de yarıyor.

biraz aptalca bir yöntem kullanarak, X sayacını ekranı kaydırmayı bırakmasaydı geleceği yere alıyoruz. Yani son kaldığı noktanın $10 = 16 aşağısına. Biraz da elektron yeri ayarlayıp girişiyoruz ekranı kaydırmaya. Burada yapılan işlemler, ilk kısımda yaptıklarımızla aynı olduğu için, yeniden açıklamaya gerek görmüyorum. İlk kısımda olan rutinle bunun arasındaki tek fark, bu rutinin sabit $50 değerine kadar ekranı kaydırması. Yani, ilk rutin ekranı ne kadar kaydırmış olursa olsun, bu rutinle ekranın alt kısmını sabitleyebiliyoruz.

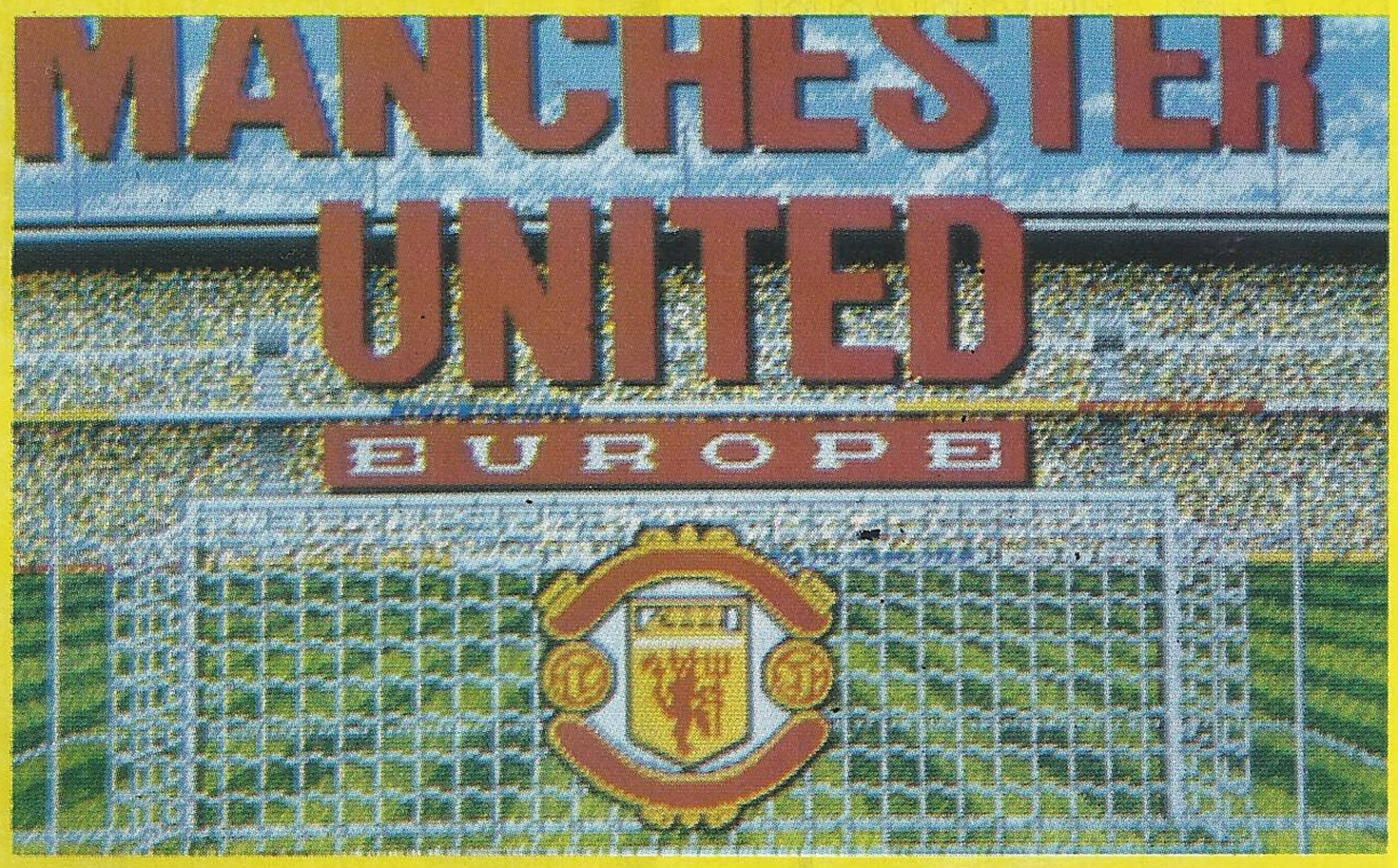
Daha sonra ekran rengini siyah ya-

MANCHESTER UNITED EUROPE

Özgür Yakut

Oyun Değerlendirmesi:
AMIGA

Grafik	: 9
Ses-Efekt	: 9
Oynanabilirlik	: 9
Genel	: 9



Takımınızı kurup Avrupa Kupalarına katılmak ister misiniz?.. Cevabınız "Evet" ise bu tam sizin aradığınız oyun. Krisalis software'in Amigacılara sunmuş olduğu Manchester United Europe, ilk çıkan Manchester United'dan her bakımdan kat kat daha üstün. Eksiklerin giderilip, hataların düzeltilmiş olduğu bir futbol oyunu. Grafik ve estetik yönünden gerçekten çok iyi Neyse lafı uzatmadan oyunumuza bir göz atalım.

Oyun yüklenirken güzel bir stad grafiği ve Manchester United Europe yazısı karşımıza çıkıyor. Daha sonra bilgisayarınızdaki ve bilgisayarınıza bağlı olan hardware'lerin en önemlileri size gösteriliyor, bu sırada size güzel bir müzik eşlik etmeye başlıyor. İngilizce, İtalyanca, İspanyolca, Fransızca, Almanca dilleri arasında seçiminizi yaptıktan sonra ekranda üç tane kupa beliriyor bunlar Avrupa Şampiyon Kulüpler, U.E.F.A, Kupa Galipleri Kupası. Topu hangi kupada mücadele vermek istorsanız o kupanın üzerine getirip fire'a basmanız yeterli eğer son anda başka bir kupada oynamaya karar verirseniz "X" ile çıkabilir, "V" ile kupanızı seçip

oyuna devam edebilirsiniz. Bu seçimlerden sonra karşınıza oyun ekranı çıkıyor. Sizin burada da bazı ayarlamalar yapmanız gerekli. Şimdi bu ekranda bulunan seçenekleri teker teker inceleyelim.

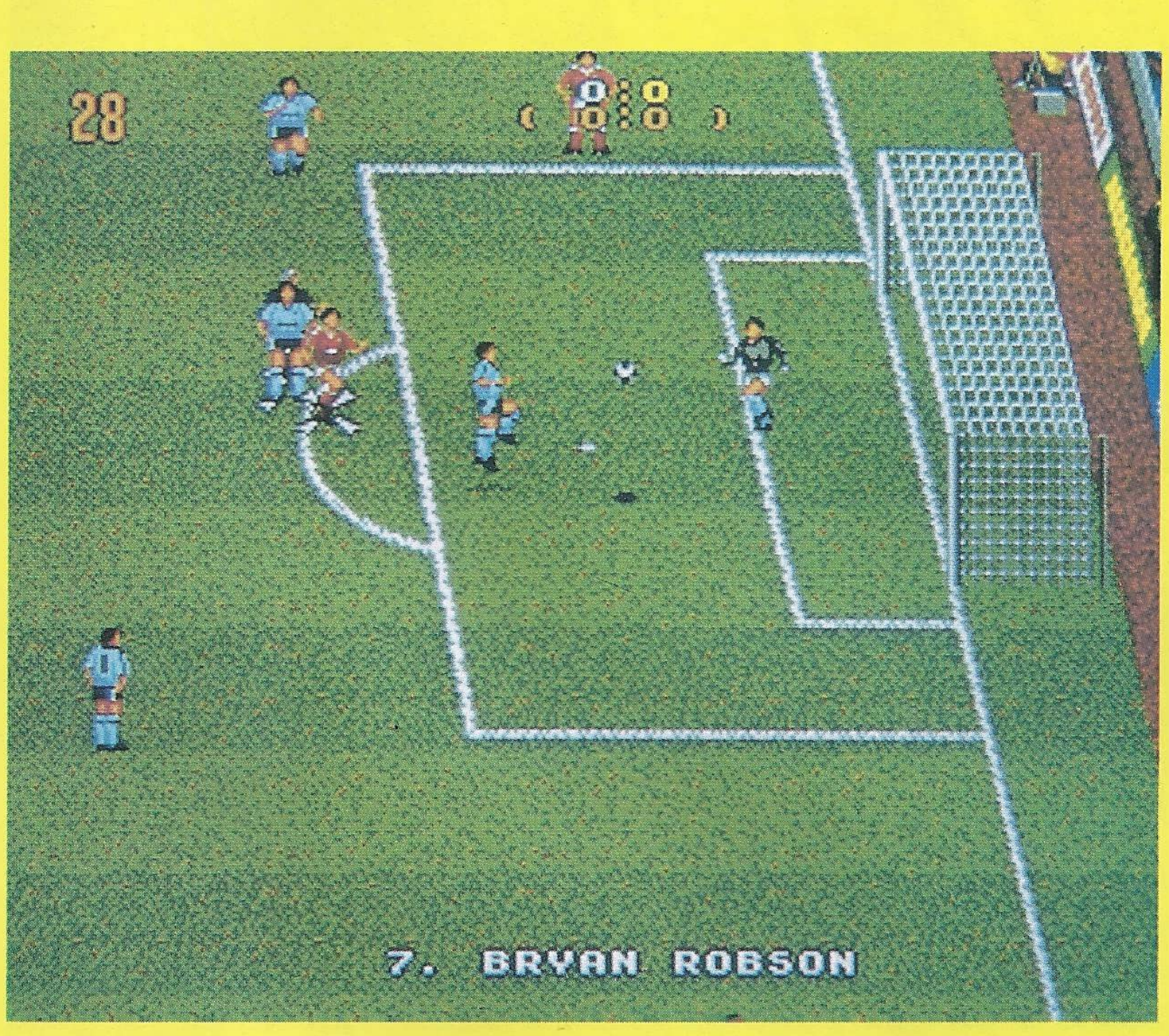
DISK: Bu seçenek ile oyunu SAVE edebilirsiniz.

KUPALAR: Kupasına göre o kupada kimin kim ile eşleştiğini ve maçlardan sonra sonuçları, hangi takımın elenip hangi takımın tur atladığını görebilirsiniz. Yalnız burada üstünde top gibi bir şey olan kupa Süper Avrupa Kupası oluyor o kupada mücadele edebilmeniz için Avrupa Şampiyon Kulüpler Kupası veya Kupa Galipleri Kupasını kazanmanız lazım bu kupada bundan başka Dünya Şampiyonluğu kupası var bu kupada mücadele etmek için ise Avrupa Şampiyon Kulüpler Kupası'nı kazanmanız lazım, Dünya şampiyonluğundaki rakibiniz Güney Amerika Şampiyonudur.

EL SIKIŞAN İKİ FUTBOLCU: Arkadaşınıza veya bilgisayara karşı dostluk maşı yapmak için bu seçeneği kullanmanız lazım. Topu bu seçeneğin üzerine getrip fire'a basınca karşınıza Avrupa Kupalarına katılmay hak kazanmış futbol takımlarının listesi çıkıyor. Joystick'inizi yukarı aşşağı iterek takımlara göz attıktan sora dostluk maçı yapmak istediğiniz takıma karar verince fire'a basmanız yeterli bundan sonra çıkan ekranda "V" ile maça çıkabilir, "X" ile tekrar futbol takımlarının listesinin olduğu ekrana dönüp yeni rakip seçebilirsiniz. İki kişi oynamak için soru işareti bölümü okuyunuz.

İSTATİSTİK: Buradan rakip ve Manchester United'in istatistik bilgilerini gözden geçirmeniz mümkün. Futbolcuların attıkları gollerin, gördükleri kartların, oynadıkları maçların sayılarını ve kondüsyon güçlerini daha çok bilgiyi buradan joystick'inizi yukarı aşağı iterek futbolcuyu seçip öğrenebilirsiniz. Joystick'inizi futbolcuyu seçtikten sonra sağa veya sola iterseniz o futbolcunun istatistik bilgileri karşınıza büyütülmüş olarak gelir.

SORU İŞARETİ: Buradan oyun



90 dakika arasında seçim yapma hakkınız var. Sağ üst köşede duran futbol sahasının üzerine topu getirip fire'a basarsanız sahanın üzerinde "X" çıkar böylece, oyunun arcade bölümlerini oynamadan maçın sonucunu öğrenebilirsiniz. 4 ile süresini ayarlayabilirsiniz. 4 ile siniz. Ekranın altında bulunan futbolculardan kırmızı formalı olanlar Manchester United'ın beyaz formalı olanlar ise rakip takımın ayarlamaları içindir eğer oyunu iki kişi oynamak isterseniz topu beyaz formalı futbolcunun üzerine getirip fire'a basarsanız chip resminin yerini joystick resmi alır böylece rakip takımı arkadaşınız yönetebilir bu kaleciler için de geçirlidir.

TIKTIK TAHTASI: Takımınızın veya rakip takımın gücünü buradan ayarlayabilirsiniz ve taktiğinizi seçip, oyuncu da değiştirebilirsiniz.

Topu bu ikona getirip fire'a bastıktan sonra Manchester'ın mı yoksa rakip takımın mı ayarını yapacağınızı seçmeniz lazım. Daha sonra sol üst köşeden taktiğinizi, sağ taraftan takımın gücünü ayarlayabilirsiniz.

Oyuncu değiştirmek için değiştirmek istediğiniz futbolcunun üzerine topu getirip fire'a basın. Karşınıza çıkan listeden takıma almak istediğiniz oyuncuyu joy'u yukarı veya aşağı iterek fire'a basmanız yeterli olacaktır.

Seçenekler hakkında verilen bu bilgiden sonra size bir kaç şey daha verelim. Oyunda fire'a çok basılı tutup bırakırsanız şert şut atarsınız tabi joy gittiğiniz yöne çekili iken. Serbest vuruşlarda fire'a basılı tutun ve joy'u aşağı çekin parmağınızı fire'dan çekin ama joy hâlâ aşağı çekili kalsın böylece top havadan ve çok uzun gider bazen uzak bile olsa kaleye çekin gol oluyor. Oyunda çalım yapmayın topu kaybedersiniz. Koseçki gibi olmayın kartlara dikkat.

Evet bu oyunu alın, bakın gerçekten oynarken zamanın nasıl geçtiğinin farkına bile varamayacaksınız. Avrupa Kupalarında mücadele verin.

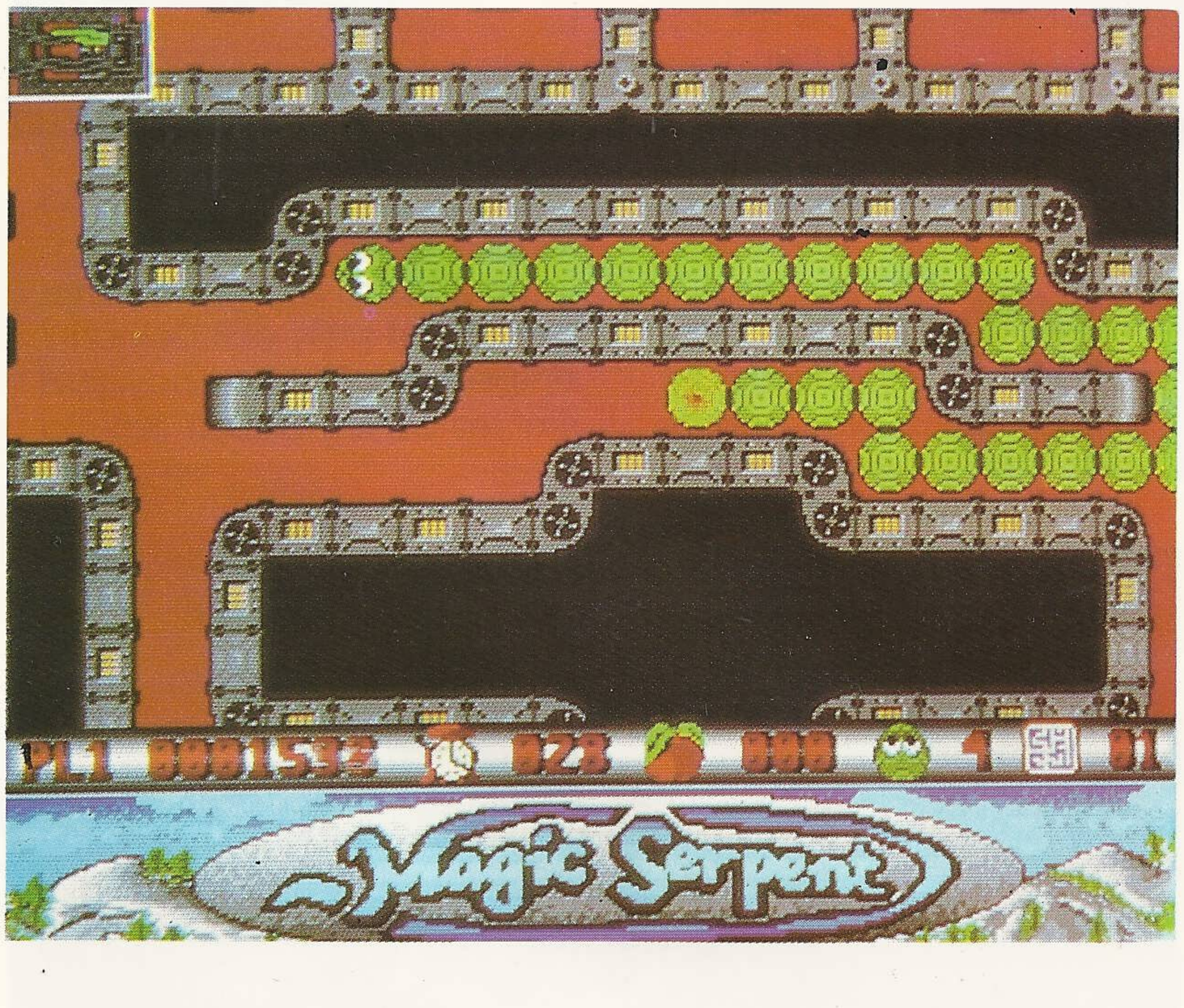
MAGIC SERPENT

Tolga Kale

Oyun Değerlendirmesi AMIGA	
Grafik	: 8
Ses/Efekt	: 8
Konu	: 6
Oynanabilirlik	: 8
Zorluk	: 7
Genel	: 7

Merhaba arkadaşlar bu sefer açıklayacağım oyunun adı Magic Serpent yani "büyülü yılan". Bu oyun aslında yeni bir programla dili öğrenenlerin yapabileceği cinsten bir oyunun gelişmiş hali. Hani bilirsiniz amaç bir yılana mümkün olduğunca çok yemek yedirip bu arada kendisini de yemesini önlemektir. Oyunumuz bundan ibaret. Ama gerek grafikler gerekse efektler bakımından bayağı iyi bir oyun.

Yılanımız bir labirentin içinde gezinip duruyor. Kontrol oyun ilerledikçe zorlaşıyor. Yı-



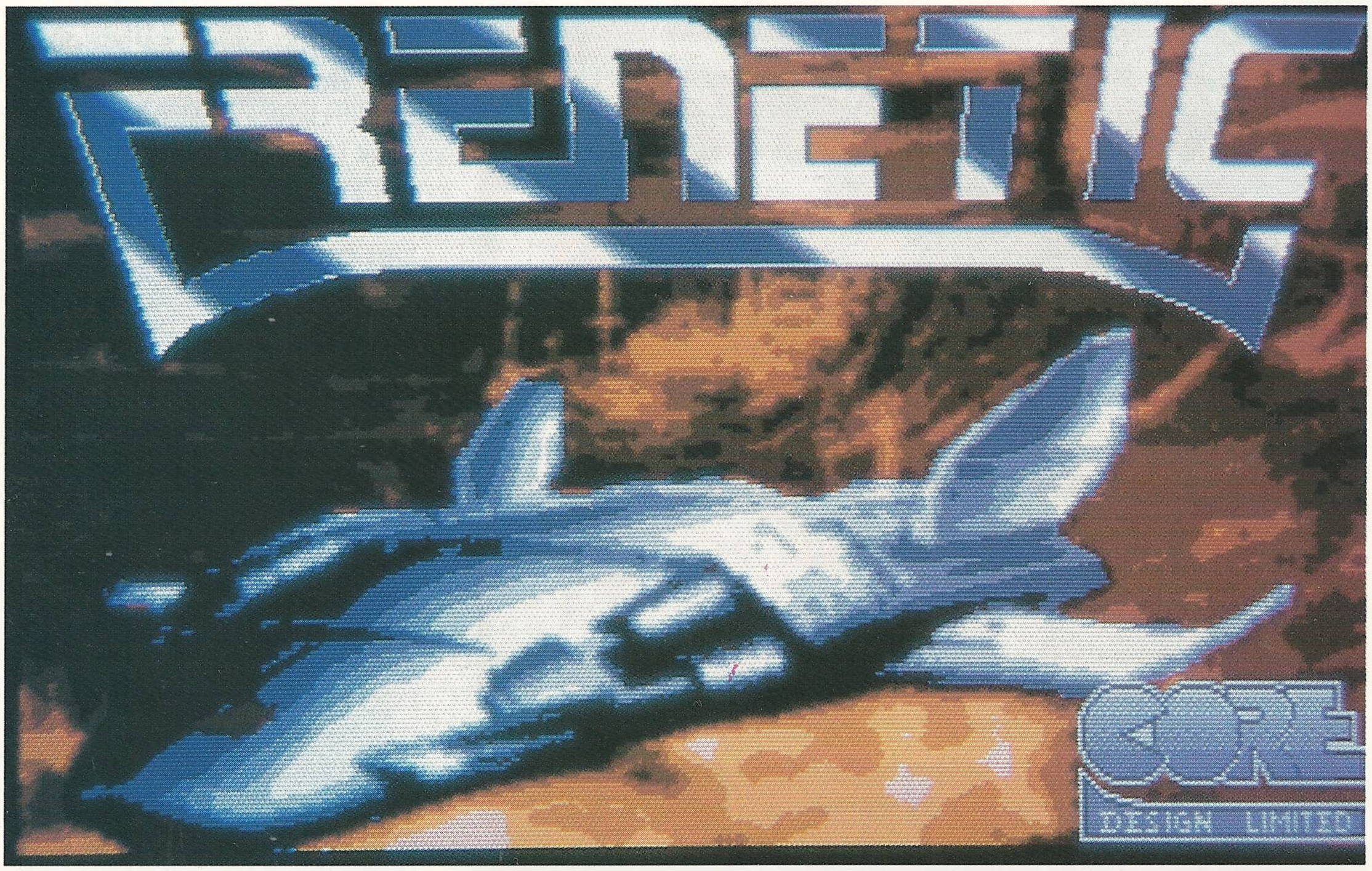
lanı herhangi bir yön döndürmedikçe o burnun dikine yol alıyor. Eğer bir duvara rastladıysa ve gidebileceği tek yön varsa bu yönde ilerlemeye devam ediyor. Yok eğer iki yön varsa sizin seçiminizi bekliyor. Hayvancağızı bu halde bırakmayın yoksa ya zaman bittiğinden ya da sıkıntıdan ölür.

Açılışta karşınıza çıkan menü ile kaç kişi oynayacağınızı seçebilir, Hı-score ekranını görebilir veya bir ön bilgi alabilirsiniz. Bu ön bilgi ekranında size karşınıza çıkabilecek olan itemların bir listesi ve ne iş yaradıkları anlatılıyor.

Amacınız o labirentte bulunan bütün yiyecekleri bitirmek Bütün yiyecekler bitince başka bir labirente geçiyorsunuz. Tabii bu labirent bir öncekinden daha büyük ve bol yiyecekli oluyor. Yılanımız ufak ufak dairelerden oluşuyor ve her yemek yiyişinde bu daireler bir tane artıyor. Normalde baş hariç toplam 4 daireden oluşan yılanımız çok daha fazla daire sayısına ulaşabiliyor. Her bölüm bittikten sonra bonus alıyorsunuz ve bir sonraki level'a geçiyorsunuz. Yılanımızın karşısına sadece emekler çıkmıyor. Ayrıca puan kazanmanızı sağlıyan para sandıkları, hızlanmanızı sağlayan fare kafası, yavaşlatan salyangoz, fazla dairelerinden kurtulmanızı sağlayan balta, teleport aleti ve zaman kazandıran saatten de yararlanabilirsiniz. Ekranın altında yılanınızla ilgili çeşitli bilgiler var. Soldan sağa sırasıyla şöyle: Hangi oyuncunun oynadığı (Player 1 or Player 2), puanınız, kalan zamanınız, bulunduğunuz labirentte yemeniz gereken meyve sayısı, kaç yılanınız kaldığı ve bulunduğunuz Level'ın numarası. Zamanınız azalınca bir ses sizi uyarıyor. O zaman kendinize bir saat bulup zaman kazanmalısınız yoksa yılanımız ölüyor.

Oyunda başarılı olabilmek için gerekli olan şey konsantrasyon. Joystick'inizi bir anlık bile olsa yanlış bir yöne itmeniz yılanınızın sonu olabilir. Oyun bittikten sonra (eğer puanınız yeterince yüksekse) Hı-Score bölümüne geçiyorsunuz. Burada isminizi yazdıktan sonra yeniden açılış menüsüne geri dönersiniz.

Oyunumuz zevkli bir oyun. Grafikleri ve ses efektleri bayağı iyi. Eğer strateji, simulasyon, FRP tipi oyunlardan sıkıldıysanız size bayağı ilginç gelecektir. Bir arşiv hazırlıyorsanız, bu oyunu da arşivinize dahil edin çünkü kardeşiniz sık sık oynamak isteyecektir.

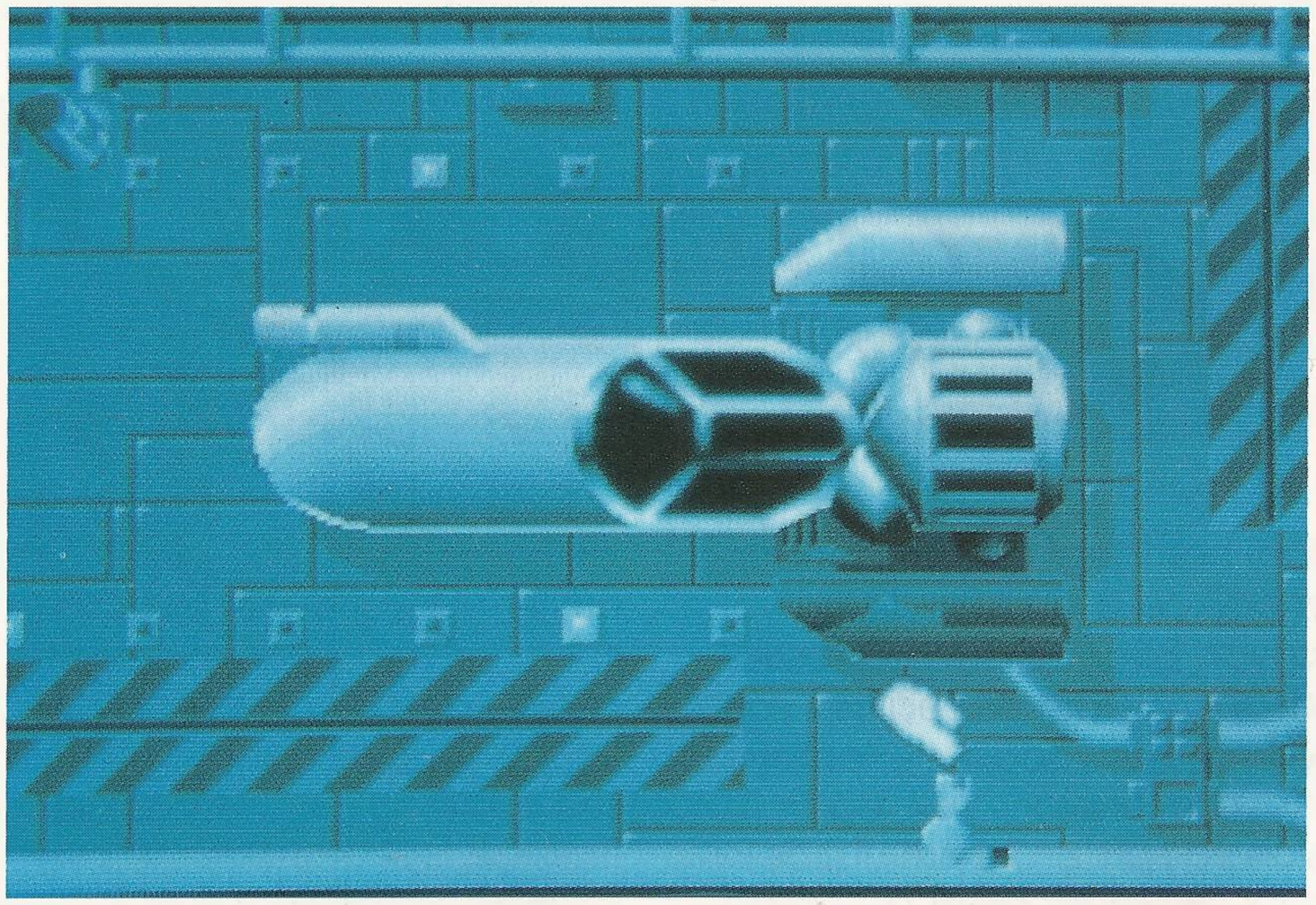


FRENETIC

Murat Şenyüz

Oyun Değerlendirmesi:
AMIGA 1 MG

Grafik	: 10
Efektler	: 10
Oynanabilirlik	: 10
Genel	: 10



Uzun süredir Battle Squadron ya da Xenon 2 kalitesinde çok iyi bir shoot'em up oynayamadığınızdan yakınıyorsanız artık bu sorununuz çözümlendi. Çünkü Frenetic'i oynayabilirsiniz ve belki de Battle Squadron'dan çok daha fazla zevk alabilirsiniz. İki kişinin de aynı anda oynayabildiği bu shoot'em up oldukça mükemmel bir animasyon demosuyla başlıyor. Uzay aracına binen ve aracını çalıştıran bir savaşçıyı gösteren bu demo digitize grafiklerle oluşturulmuş. Bu demoyu ilk gören-

ler oyunun konusunu çok daha değişik sanabilirler. Sanki bir uzay stratejisi, simulasyon ya da araştırma oyununu andıran bu demodan sonra oyuna başlayabilirsiniz. Port 1 ya da port 2'ye takacağınız joystick'lerden hangisinde fire'a basarsanız o gemiyi yönetiyorsunuz. Bu sayede oyunu 2 kişilik de oynayabilirsiniz. İlk level'de ağırlıklı olarak karşınıza ateş topları ve minik uzay gemileri çıkıyor. Ayrıca oyuna ilk başladığınızda hemen yanınızda size ekstra silah gücü sağlayan bir nesne var. Bunu alırsanız sağa doğru ateş etme yeteneği kazanmış olursunuz. Bunun gibi bir çok ekstra özellik sağlayan parçayı geminizle ilerlerken bulabilirsiniz. Level'lerin sonunda sizi uzun süre uğraştıracak dev gemiler ya da yaratıklarla karşılaşıyorsunuz. Bunlar hemen ölmediği gibi oldukça üstün atış gücüne sahipler. Örneğin level sonundaki gemi korkunç güçlü bir zırhla korunuyor. Gemiyi yok edebilmek için önce bu zırhı devre dışı bırakmanız gerekiyor. Tabii bu arada geminin savunma sistemlerinden de kendinizi korumanız gerekiyor. Her level sonunda puanınız ölçüsünde fazladan puan kazanabiliyorsunuz. İlerlerken bulduğunuz ekstra atış parçalarını geminiz vurulduğunda hemen kaybediyorsunuz. İkinci ve daha sonraki levellar oldukça zor. Bu levellarda tek atışla yok olan yaratıklar çok az geliyor. Genelde 2 ya da daha fazla atış ile yok edebileceğiniz yaratık ve gemilerle karşılaşıyorsunuz. Ayrıca ekranın kenarlarındaki yaratık üreten canlılara dikkat. Tek tek yaratıkları öldürmektense bunları üreten bu canlıyı öldürmek daha etkili bir çözüm sanırım. Oyunumuzun klasik ama çok hareketli bir shoot'em up olduğundan anlatılacak pek fazla bir şey yok. Sadece oyunu oynayarak görmeniz gereken özellikler var. Gerek ses efektleri gerekse grafik üstünlükleri ile oyuncuyu ekran başından uzun zaman oyalayabilecek bir oyun Frenetic. Sadece joystick becerisi gerektirdiğinden küçük oyuncular da rahatlıkla oynayabilirler. Joystick kabiliyeti olanlara ve shoot'em up meraklılarının yanısıra ekran başında uzun araştırma oyunlarından sonra rahat bir nefes almak isteyen kullanıcılara da yönelen bir oyun. Hepinize ekran başında zevkli saatler dilerim.

P.P HAMMER

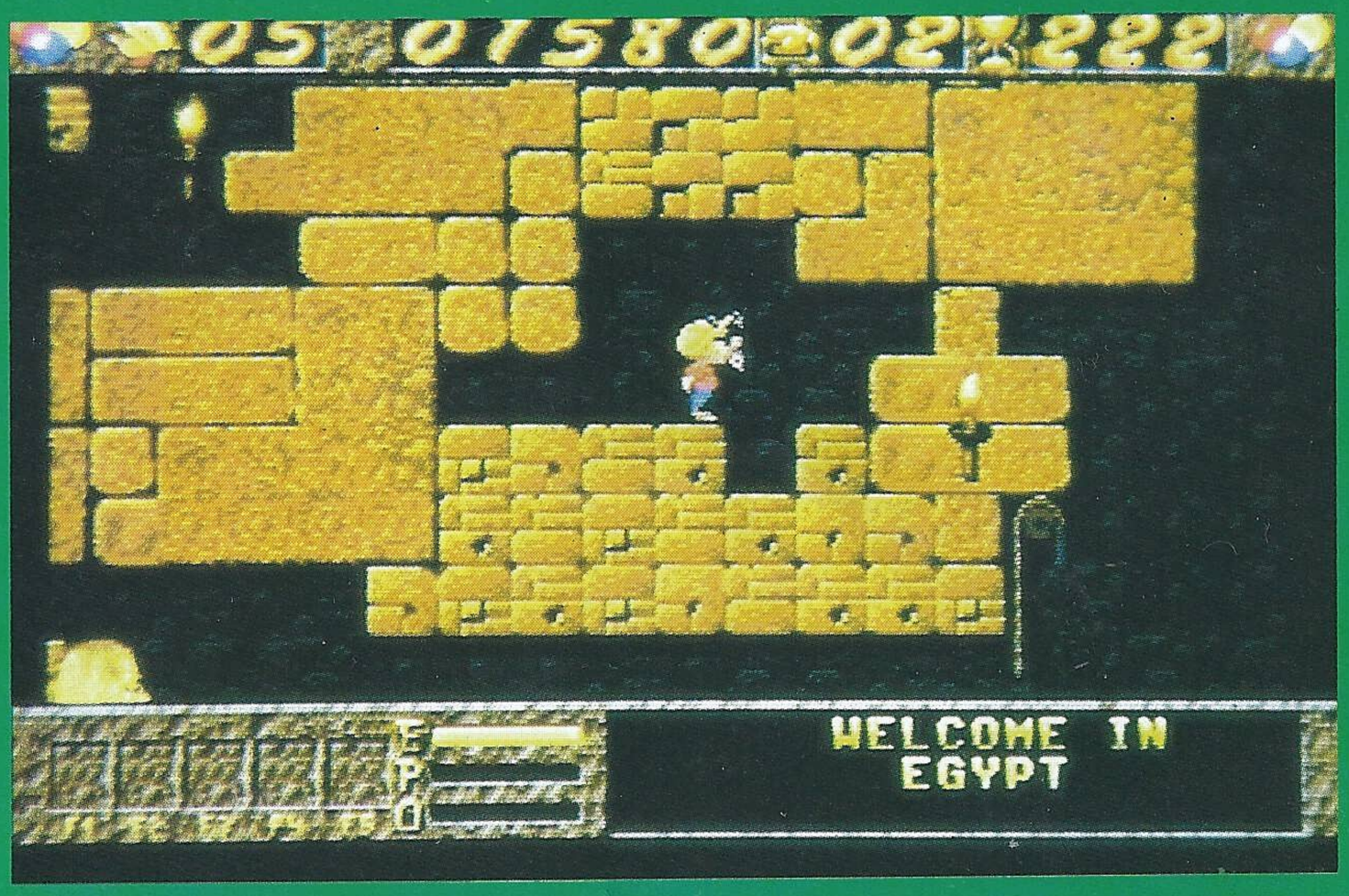
Murat Şenyüz

Oyun Değerlendirmesi:
AMIGA

Grafik	: 9
Efekt	: 8
Oynanabilirlik	: 8
Genel	: 8

Küçük bir veledin aklına hazine avcılığı fikri yerleşir ve fikrini uygulamaya koyulursa, üstüne üstlük bir de eline delme aleti geçirirse ne olur? Ortaya P.P. Hammer adlı süper zevkli bir oyun çıkar. Evet bu oyunda hazine avcısı küçük bir çocuğu yönetiyorsunuz. Tabii hazine avcılığı diyince hemen aklınıza bir yerleri kazma veya delme fikri geldi değil mi? doğru düşündünüz. Bu düşüncenizi gerçekleştirmek için yanınızda motorlu bir delici bulunuyor. Nerelerde hazine aramıyorsunuz ki, efsanevi Mısır piramitlerinden tutunda eski Roma'ya kadar aklınıza gelen her tarihi şehrin altını üstüne getirip bütün hazineyi kaldırıyorsunuz. Tabii bu arada tüm hazineyi kaldırmanıza bozulanlar var ki her yerde sizi kovalıyorlar ve hazinelerini koruyorlar. Ama zaman zaman hayalet zaman zaman da nöbetçilerden oluşan bu hazine bekçileri sizi yıldırmak için yeterli olmayacaktır. Çünkü siz en hızlı hazine avcısı küçük P.P. Hammer'sınız.

Oyun, oynanış şekliyle Rick Dangerous'u hatırlatıyor. Hatta aynısı denilebilir. Ancak amacınız çok farklı. Her bölümdeki değerli taşları bize verilen süre bitmeden toplamak. Bu arada bize oldukça yardımı dokunan bir kaya delicimiz var. Bunun sayesinde taşları delerek alt kısımlardaki taşlara da ulaşmamız mümkün. Ayrıca bir bölümde oldukça işimize yarayacak iksirler ve eşyalar bulunuyor. Görünmez olmanız ya da çok uzun zıplamanızı sağlayan iksirler ve eşyalar bulunuyor. Görünmez olmanızı ya da çok uzun zıplamanızı sağlayan iksirlerin yanısıra size zaman kazandıran eşyalar bulmanız da mümkün. Bunların da yardımıyla tüm taşları alıp kaçış kapısından oyunu daha doğrusu bölümü bitiriyoruz. Bu çıkış kapısı oldukça önemli. Tüm taşları topladıktan sonra hiç işiniz yokmuş gibi bir de bu kapıyı bulmaya çalışıyorsunuz. Bu yüzden dolaşırken göreceğiniz bu kapının yerini aklınızda tutmaya çalışın. Ayrıca tüm taşları toplamadan bu

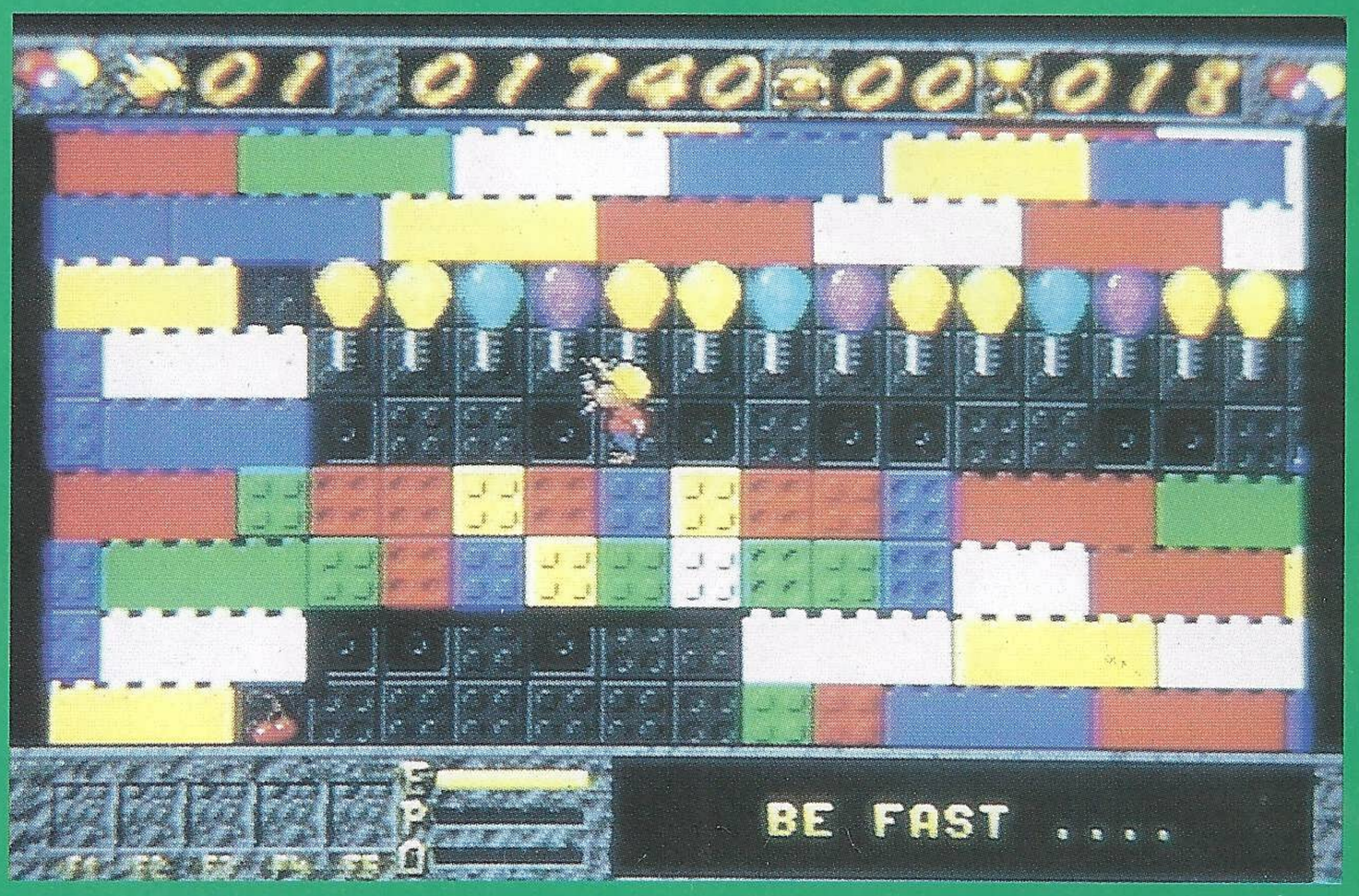


kapı açılmıyor, aklınızda bulunsun. Bu arada, bazen yolunuz bitiyor ve gidecek yer kalmıyor veya almanız gereken şey bir iki blok taşın altında. Bu durumda hemen kaya delici aletinizi kullanıyorsunuz. Bunun için fire'a basıp joystick'i sağa ya da sola çekmeniz yeterli. Yalnız dikkat etmeniz gereken bir nokta var. Parçaladığınız taşlar bir süre sonra yeniden oluşursa kanatlanıp gökyüzüne yükselebilirsiniz yani bir hak kaybedebilirsiniz. Veya taşı yok edip bir çukura atladığınızda hemen buradan çıkmazsanız taş yeniden oluşacak ve siz o çukurda öleceksiniz. Buna oldukça dikkat etmelisiniz. Ayrıca her taşı parçalayamazsınız. Yok edebileceğiniz taşlar diğerlerinden farklı renk ve desendedir ve her zaman kare şeklindedir.

Etrafta işinize yarayacak eşyaları buldukça alın. Ama unutmayın en fazla 5 eşya alabilirsiniz. Bu eşyaları F1'den F5'e kadar olan tuşlar yardımıyla kullanıyorsunuz. Bu oldukça faydalı eşyaları tanıtalım.

KIRMIZI ŞİŞE: Oyuna başlarken belli bir enerjiye sahipsiniz. Enerji durumunuzu ekranın altındaki "E" harfinin karşısındaki çizgi gösteriyor. Ancak gerek tuzaklar gerekse nöbetçiler sizin enerjinizi azaltıyorlar. Enerjiniz bittiğinde de tahmin ettiğiniz gibi 1 hak kaybediyorsunuz. Bu şişe hangi seviyede olursa olsun enerjinizi en son seviyeye yükseltiyor. Enerjiniz bitmek üzereyken kullanırsanız daha yararlı olacaktır. Sizin için oldukça değerli bir eşya.

SARI ŞİŞE: Hayaletler, yaratıklar, nöbetçiler ve fareler hiç peşinizi bırakmıyorlar. Hatta bazen oldukça sık geliyorlar ki enerjiniz bir anda bitebiliyor. Böyle anlarda sarı şişeyi kullanarak görünmez olabilirsiniz.



Bu sayede hiçbir tuzak size işlemiyor. Hatta derin bir suya düşseniz bile enerjiniz azalmıyor. Ancak bu büyünün de belli bir süresi var. Ayrıca bir kötü tarafıda kendinizi göremeyeceksiniz. Sadece gölgenizi görebildiğiniz için adamınızı yönetmekte oldukça zorlanıyorsunuz.

MAVİ ŞİŞE: Bu şişe sayesinde süper bir zıplama yeteneği sağlıyorsunuz. Çok yüksekte bulunupta ulaşamadığınız taşlara bu şişeyi kullanarak ulaşmanız mümkün. Ama bu zıplamanız da belli bir süre için geçerli. Ekranın altındaki mavi çizgi bu süreyi gösteriyor.

OIL: Kaya delicinizin daha hızlı çalışmasını sağlar. Ancak bunun da süresi sınırlı. Ekranın altındaki "O" harfi bu süreyi gösterir. Bazı yerlerde 3-4 taş bloğu yok etmeniz gerekir. Ancak alttakileri yok ederken üsttekiler yeniden oluşmaya başlıyorlar ve sizi yok edebiliyorlar. Bu durumda kaya delicinizi hızlı çalıştırarak bu sorundan kurtuluyorsunuz. Çok az bulunan bir eşya.

KALP: Kırmızı renkli atmakta olan bir kalp ile temsil ediliyor ve size extra bir hak kazandırıyor. En çok işinize yarayacak eşya sanırım.

ANAHTARLAR: Oyunda mavi, kırmızı ve sarı olmak üzere 3 renkte anahtar ve bu anahtarların açılması gereken 3 ayrı renkte ama birçok kapı bulunuyor. Kilitli kapının anahtar deliği hangi renkte ise o renk anahtar ile bu kapıyı açabilirsiniz. Her kapının 2 anahtar deliği var. Sağ veya sol delikten açmanız çok önemli. Örneğin sağ delikten açtığınızda kapı sizin olduğunuz yere doğru açılır ve sizi oraya hapsedebilir. Mümkün olduğu kadar boş olan yönden kapıyı açın. Ayrıca tam anahtar deliğinin önüne gelerek bu anahtarı kullanın. Yoksa adamınız size buralarda bir anahtar deliği göremediğini söyleyecektir.

KUM SAATİ: Platformlardaki kum saati şekilleri size extra zaman kazandırıyor. Böylece hazine arama şansınızı daha da yükseltiyorusunuz. Ayrıca her level'in sonunda kalan zamanınıza göre puan aldığınız için kum saatleri size score sağlayacaktır. Eğer tüm taşları topladığınızda yanınızda kum saati varsa bunu kapıdan girmeden önce kullanın. Size puan sağlayacaktır.

KAĞIT: Bu kağıtlar çok az bulunmasına karşın bazen oldukça işe yarıyor. Size çok faydalı ipuçları veriyor. Örneğin bir çukura atlamadan önce başka bir yerden sarı anahtarı almadan bu çukura atlamamanızı belirtiyor. Eğer kağıtta yazılanlara kulak asmazsanız çukurda mahsur kalıp bir hak kaybedebilirsiniz.

IŞINLAMA SÜTUNLARI: Bunlar çapraz olarak yukarı hareket eden sütunlardır. Sizi bir yerden başka bir yere ışınlar. Ancak bu noktalar karşılıklı olmadığı için ışınlandığınız yere dönmeniz oldukça zor hatta imkânsız olabilir. Bu yüzden tüm değerli taşları topladığınıza inandığınızda kendinizi ışınlayın.

MAVİ KARE: Bu çapraz duran ortası boş kareye dokunduğunuzda kendinizi bonus ekranında bulacaksınız. Hiçbir engelleme veya nöbetçi ile karşılaşmaksızın bu ekrandaki meyveleri toplamaya bakın. Size puan kazandıracaktır. Ancak burada önemli bir nokta var. Password'lar girdiğiniz isme göre değişiyor. Aynı ismi girmediğiniz zaman daha önceki aldığınız passord bir işe yaramaz. Kullandığınız bazı tuşlar ise şunlar. HELP tuşu ile adamınızı öldürüyorsunuz. Bazen bir taşın altında kaldığınızda ya da gidecek yeriniz kalmadığında bu tuşu kullanın. ESC tuşu ile oyunu tamamen terkediyorsunuz. P tuşu ise her zaman olduğu gibi pause yani dondurma. F1-F5 tuşları ise eşyaları kullanmak için seçeceğiniz tuşlardır.

Oyunda değişik esprilerde var. Adamınız uzun süre hareket etmediğinde sıkılıp sigara içmeye ve ayaklarını sallamaya başlıyor. Ayrıca yüksekten düşerken yaptığı hareketler de oldukça esprili. Sonuç olarak ortaya oldukça hareketli, temposu yüksek ve zevkli bir oyun çıkmış, Joystick'inize sarılıp saatlerce başından ayrılamayacağınız bir oyun.

STREET ROD 2

Ersen Alptekin

Oyunun Değerlendirmesi
AMIGA 1MB

Grafik : 8
Ses/Efekt : 7
Zorluk : 10
Genel : 9

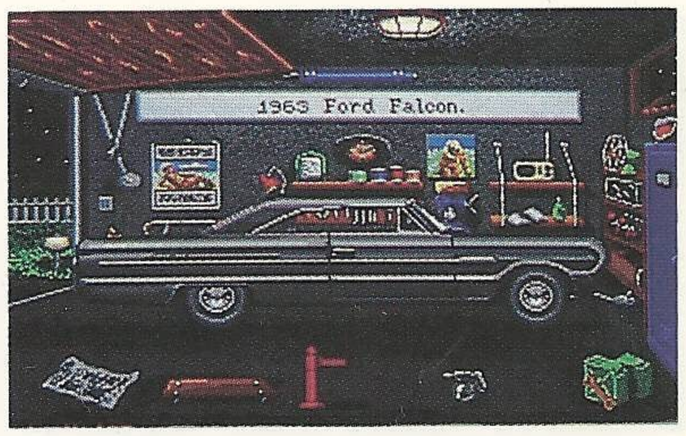
İlkini oynayanlar Street Rod'un zevkini bilirler. Onlara tekrar anlatmaya gerek yok. Bilmeyenler ise Street Rod 2'yi mutlaka alıp kolleksiyonlarına dahil etsinler. Çünkü Street Rod 2 mükemmel bir yarış simulasyonu. Eskisinin kolaylıklarından tamamen kurtulmuş bir versiyon.

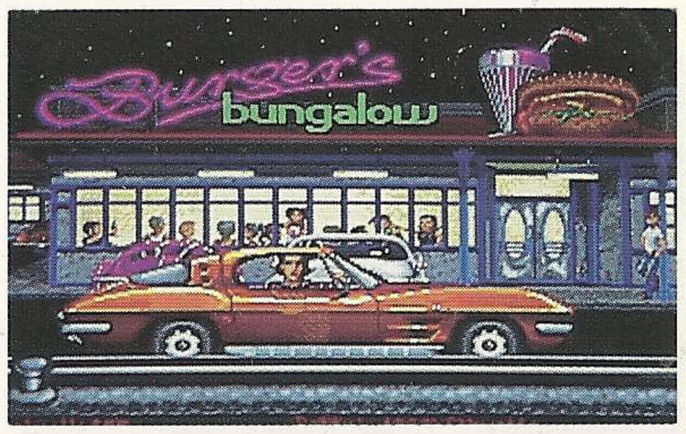
1969 yılındasınız ve arabalarda ona göre düzenlenmiş. Yine 750 $'la yarış hayatınıza başlıyorsunuz. Alabileceğiniz bir kaç araba var ve seçiminizi iyi yapmak zorundasınız. Çünkü arabaları aldığınızda yeni bir aksamla almıyorsunuz. Aksine motoru ve vites kutusu kullanılmış bir döküntü alabilirsiniz bu parayla. Onun için en yeni döküntüyü almaya bakın. Yine eskisindeki gibi arabanın tavanını kısaltabilir, tamponları sökebilirsiniz.

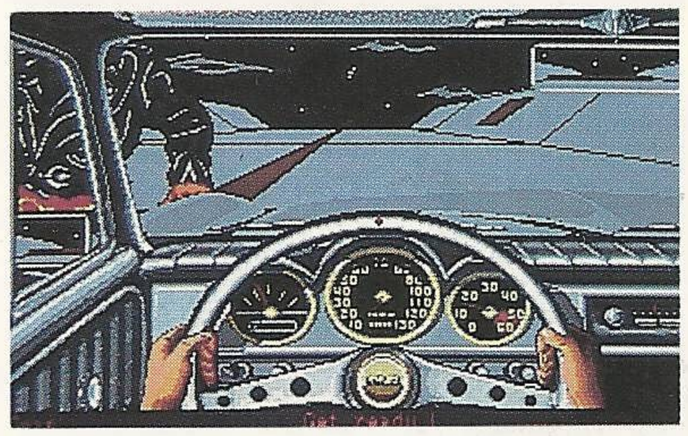
Arabaların motorları ilkinden farklı dizayn edilmiş.

Motorun sesine (Tune) özel bir aletle bakıyorsunuz. Karbüratörün vidalarını sıkarak yeşil çizgiyi kırmızı çizginin üzerine getirmelisiniz.

Arabalara yeni bir kaç özellik daha eklenmiş. Arabaların altında eksoz ve eksoz manifoldu var. Bunların en iyisi Glass Pack Muffler ve Tube Headers Exhaust Manifold. Ayrıca arabanın difransiyelini de uygun tiple değiştirebilirsiniz.

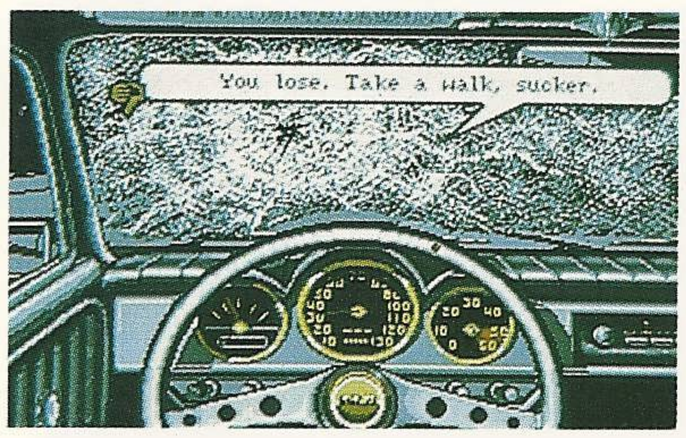


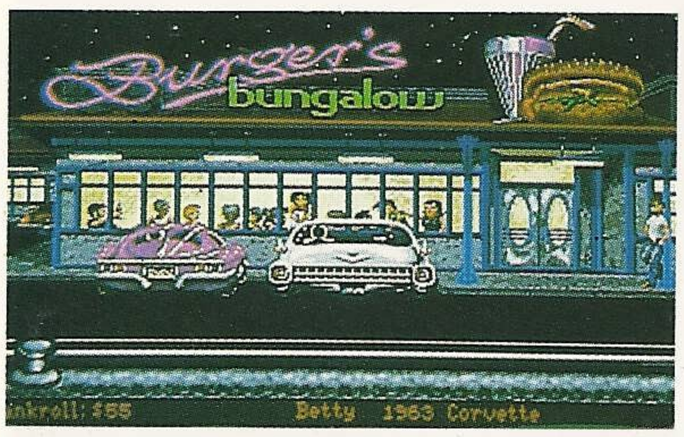




Düşük ayarlı difransiyeller arabanızın daha devirli olmasını yani daha çabuk vites alıp, çabucak maximum hıza ulaşmasını sağlar.

Motorlar için ek olarak Dual





Tunnel Ram, Fuel Injection (Ford motorlar için) ve Super Charger alabilirsiniz. Bunlar yarış karbüratörleri ve manifoldları gibi kullanılır fakat daha iyidir.

Ayrıca arabanıza koyabileceğiniz Normal ve Yüksek Oktanlı benzin de mevcut.

Yarışlara gelince. Tam dört adet yarış tipi var. Bir tanesine garajınızda asılı bulunan kadın resmine gidip sol tuşa basarak katılıyorsunuz. Bu yarış sadece Çarşamba'ları yapılıyor ve giriş ücreti 30$. Grudge Night Price yarış diye anılan bu yarışı kazanmak için önce dümdüz bir yolda arabanızı Finish'e son sürat sürüyorsunuz. Burada yapacağınız derece çok önemli. Zira yarışta hem rakiplerinizi geçip hemde bu derecenin altında bir derece yapmamanız lâzım. Yani ilk gittiğinizden daha yavaş gitmelisiniz. Her round'un sonunda derece sizin bir sonraki yarış için geçmemenizi gereken hızı belirler. İlk üçe giren ödül alır. Birincilik ödülü 150$, ikincilik ödülü 100$ ve üçüncülük ödülü ise 50$'dır. Dört Round geçen birinci olur.

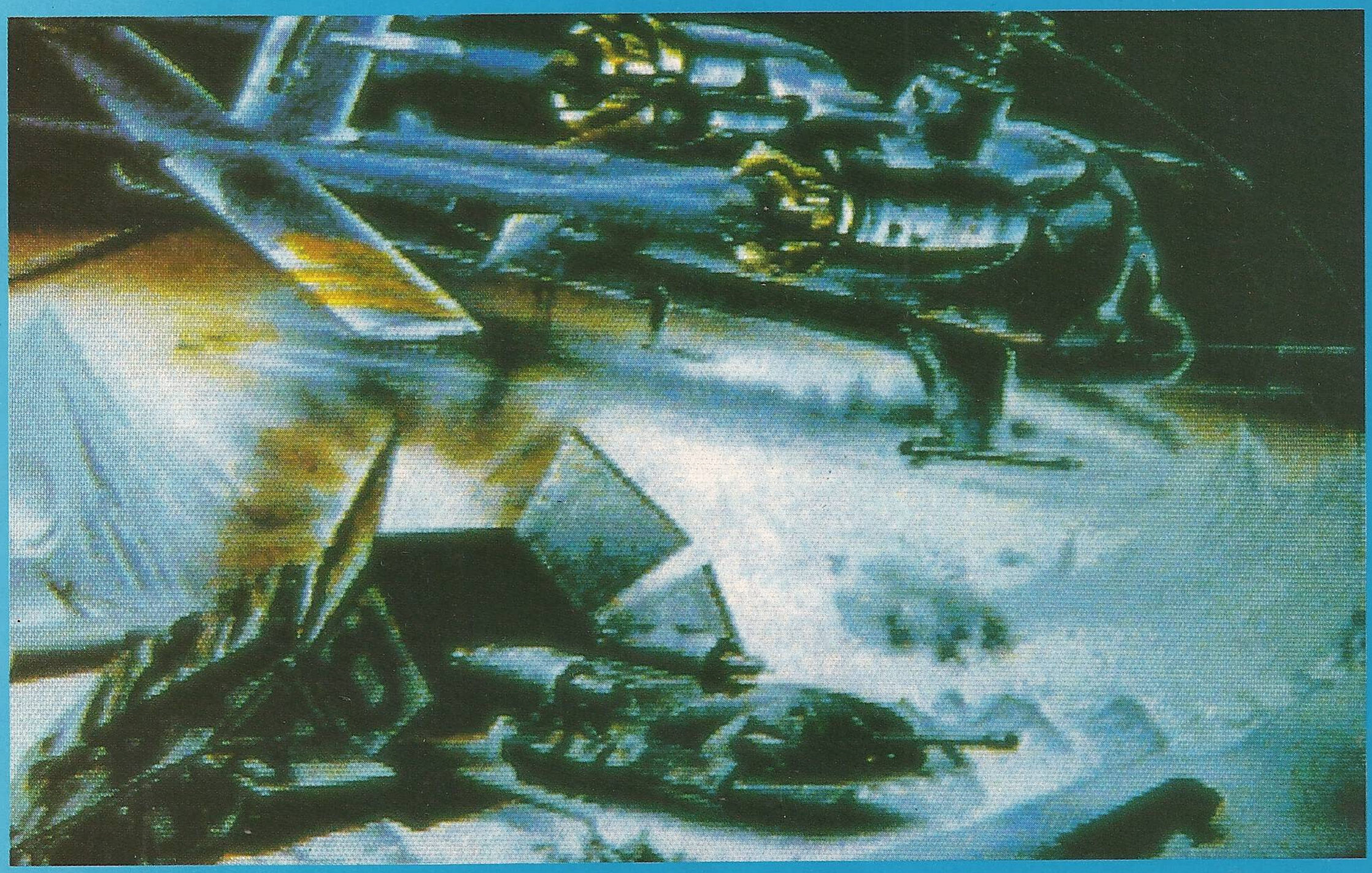
İkinci bir yarış bildiğimiz Drag Race'dır. Burada da düz bir yolda yarışılır. Bu yarışı genelde yeni arabanızın kalkıştaki performansını ölçmek için kullanın. Çünkü bu performans daha sonraki yarışlar için lâzım olacak.

Mulholland Race denilen üçüncü bir tip yarış ise oyunun kader yarışı. Bu yarışta başarılı olamazsanız King sizle yarışmaz. Bu yarış, tamiratların yapıldığı, 50 milden hızlı girilirse kaza yapabileceğiniz bozuk yolların olduğu, köprülerin, yol ortasında bulunan taşların cirit attığı bir pistte geçiyor. Bu pist belki de şimdiye kadar yarıştığım en zor pist. Ayrıca trafik kurallarına mümkün olduğunca uymak zorundasınız çünkü polisler çok sıkı kontrol ediyorlar. Bu yarışı başarmak epey zamanınızı alacak. Ayrıca bu pist her zaman aynı kalmıyor. Yani işiniz ezbere değil şoförlüğünüze kalmış. Ben bir defa bile kazanamadım, ama azimliyim, hâlâ kazanmak için yarışıyorum.

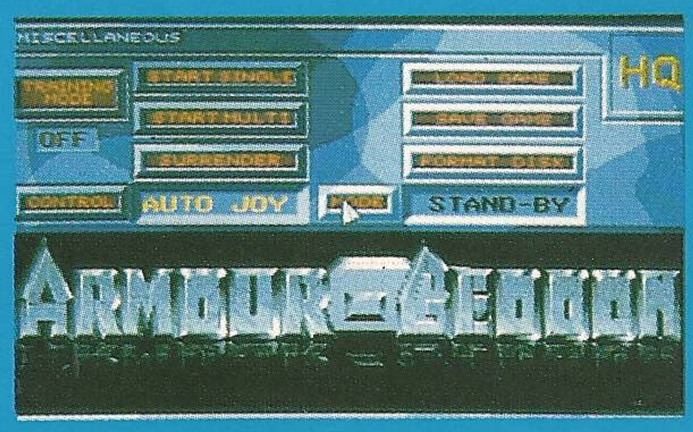
Aqueduct Race ise sizin para yapabileceğiniz yarış. Bu yarış su kanallarında geçiyor. Yalnız bu yarış da o kadar kolay bir yarış değil. Yarışta kazasız geçmeniz gereken yolun ortasında bulunan üç adet tümsek, iki adet köprü ayağı var. Ayrıca yan yolların üzerlerinde çarpmamanız gereken kapaklar da mevcut. Ama yine de Pink Slips'ine (donuna) oynayıp rakibinizin arabasını alabileceğiniz en kolay yol.

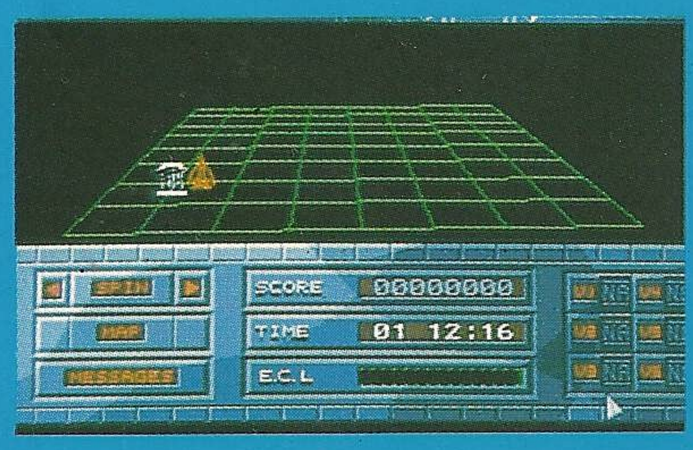
Evet, ilkinin zayıflıklarını tamamen kapatmış olan bu yarış oyunu hepimizi bayağı meşgul edeceğe benzer. Eski arabaların yarış keyfini çıkarmaya bakın. Verdiğiniz paraya değecek bir oyun.

Ama sakın Mulholland Race'de fazla sinirlenip bilgisayarınıza sonradan pişman olacağınız şeyler yapmayın. Size bir büyük tavsiye. (Ben hâla tamirden çıkmasını bekliyorum). Bu oyunu size kanımın son damlasına kadar öneririm.



ARMOUR GEDDON





Ersen Alptekin

Oyun Değerlendirmesi AMIGA 1MB	
Grafik	: 10
Ses/Efekt	: 9
Zorluk	: 10
Genel	: 10

Simulasyonculara müjde. İşte size şimdeye kadar çıkmış olan simulasyonların en iyisi. İçinde tam altı ayrı aracın simulasyonu var. Üstelik stratejik simulasyon da içeriyor. Yani anlayacağınız tam bir savaş durumu.

Oyun başka bir dünyada geçiyor. Teknik olarak 20. yüzyılın biraz ilerisinde bir zaman biriminde dünyanın biri yok olmuş bir gezegenden gelen istilacıların saldırısına uğruyor.

Her ne kadar gezegendeki güçler kendilerini savunuyorsa da yabancı güç gezegende bir parça toprak ele geçiriyor. Artık orada var olma savaşı vermek zorundadırlar. İşte bu yabancı gücü siz kontrol ediyorsunuz. Yapmanız gereken Nötron Bombası'nı icad edip gezegenin saldırı gücünü yok etmek. Elinizde sınırlı sayıda teknisyen ve bilim adamıyla bu zor görevi başarmalısınız. Ayrıca yok olan geminizden getirttiğiniz az miktarda madenlerde başınızı epey ağrıtıyor. Gezegende önce bu madenlerin kaynaklarını bulmalısınız ve onları üsse taşımalısınız. Bu zannedildiği kadar kolay bir görev değil.

Elinizde bulunan bölümler şöyle: (Ekranın en üstünde bulunan bölümler).

MISC: Burada Save Load işlemleri yapılıyor.

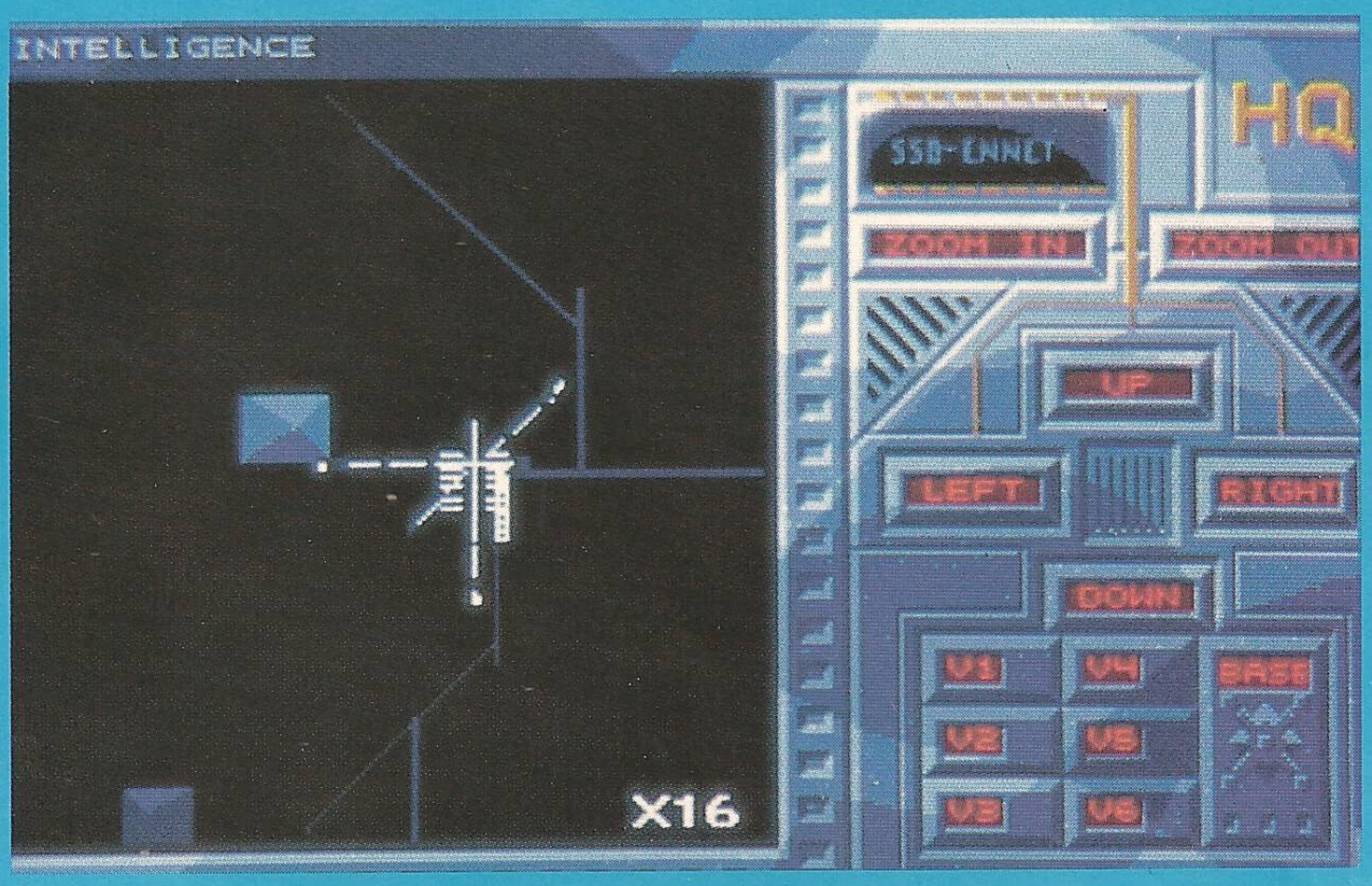
R&D: (Reproduction and development) (Üretim ve Geliştirme Bölümü). Burada üretim ayarlaması ve geliştirilecek silahlara bilim adamı yüklemesi yapılır.

Yükleme yapılacak aletlerin seçimi resimlerin üzerinde bulunan Prevs (önceki) Next (sonraki) bölümleri kullanarak ayarlanır. Eğer yükleme yapacağınız alet Developed olmuşsa (geliştirilmişse) o zaman mühendisleri resmin sağ altında bulunan kırmızı oklarla atlayabilirsiniz. Bu işlem o aletin üretimine başlanması demektir. Resmin sağında bulanan Man yüzdesindeki artış da o aletin üretimine başlanması demektir. Resmin sağında bulunan Man yüzdesindeki artış da o aletin üretilen yüzdesini gösterir.

Eğer alet geliştirilmemişse, o zaman bilim adamı atayarak Developed yüzdesinin % 100 olması beklenmelidir. Bu arada atanacak mühendisler o aletin üretimine yardımcı olamayacaklardır. Bu bölümde önerim öncelikle Missile sisteminin geliştirilmesi. Daha sonra bomber (bombardıman uçağı) ve Bomb (bomba) ların geliştirilip üretilmesi gerekir. Fakat çok fazla Retd Bomb ve Bomb üretmeyin. Ayrıca Night Sight (gece görüş), Drop Tank (yedek depo) ve Fuel Pod (yakıt depoları) ların geliştirilip üretilmesi yararlı olur. Şunu da unutmadan söyleyeyim Fuel Pod ve diğer aygıtlar Bomber'lar vasıtasıyla istenilen koordinatlara bırakılırlar.

INTEL: Bu bölümde düşmanın yerini saptadığınız yerleşim birimlerini veya araçlarını stratejik olarak harita üzerinde görebilirsiniz. Ayrıca çıkış noktalarında bulunan araçlarınıza gidecekleri hedefi belirleyebilirsiniz (Waypoint). Bunun için istediğiniz çıkış noktasına gelerek sol tuşa basın. Haritada o noktaya ait bir sayı ve hedefi işareti belirir. Bunu hedefe götürüp bakın. Artık Waypoint bellidir.

EQUIP: Bu bölümde üstte bulunan altı ayrı çıkışta kullanılmak üzere araç ve silahlarınızın yüklemesi yapılır. Ekranın sağ alt köşesinde bulunan araçlardan istediğinizin üzerine Mouse'nuzu getirin ve sol tuşuna basılı tutarak ekranın



sol alt köşesinde bulunan pencereye yerleştirin ve aynı işlemi kullanacağınız silahlar için yapın. Çıkış noktalarını ise ekranın sol üstünde bulunan kutucuklardan seçebilirsiniz. Sağ üst köşede bulunan HQ bölümüne basarsanız üssün ana yönetim bölümüne geçersiniz.

Hava saldırılarından üssü korumak için Heavy Tank veya Helikopter, saldırı amacıyla Fighter veya Hovercraft ve görevler için Bomber bulundurun. Ayrıca düşman hava alanlarını bombalamak istiyorsanız Retd Bomb (krater bombası) ve Missile yüklü bir Fighter bulundurmanız yararınıza olur. Böylelikle tespit ettiğiniz bir hava alanını yok edebilirsiniz.

Heavy Tank'ların mevzileri çok kısadır, buna dikkat edin. Yakıtsız kalan bir araç yok olmaya mahkumdur.

STORES: Bu bölümdę elinizdeki tüm araç gerecin özelliklerini ve miktarlarını bulabilirsiniz.

Gelelim simulasyonlarda kullanılan tuşlara.

Öncelikle yer araçlarında Joystick'in ileri geri hareketi gaz verip almaya yarar. Gaz ibresi ortadayken durursunuz. Ortadaki çentiği sol tarafa doğru geçerseniz geriye, sağ tarafa doğru geçerseniz ileriye gidersiniz. Gaz ibresinin yeri mi? Biraz gaz verin hemen fark edersiniz. Altta yeşil bir pencere.

Hava araçlarında, helikopter hariç, Joystick'in ileri geri hareketi hepinizin bildiği gibi aracın burnunu komuta eder ve yükseklikle alakalıdır.

Diğer tuşlar:

HELP: Kalkan arttırma. İlk kullanacağınız tuş bu olmalı. Kalkanı sıfır bir araç saldırılara açıktır.

DEL: Kalkan azaltma.

S: Motor açma kapama.

Q: Birinci silah.
A: İkinci silah.
Z: Üçüncü silah.
ALT: Flare atma. Düşman Missile'larından korunmak için kullanılır.
+: Hızlanma.
-: Yavaşlama.
T: Hedef değiştirme düğmesi.
TAB: Namluyu yukarı kaldırma.
CTRL: Namluyu aşağı indirme.
B: Fren.
W: Silah üstü kamera.
1-8 tuşları: Waypoint bulma. 8 yönü ifade eder. Waypoint hangi yöndeyse o tuş basıldığında radarın yanındaki ekranda Waypoint ve uzaklığı yazar. Bu yönde gidildiğinde uzaklık düşecektir.

NÜMERİK KLAVYE TUŞLARI:
ENTER: Dışardan görüntü.
0: Uydu görüntüsü. Kaybolduğunuzda biraz olsun yönünüzü bulmaya yarar.
1-9 tuşları: Diğer açılardan görüntüler.
(: Kamerayı sola çevirme.
): Kamerayı sağa çevirme.
/: Zoom.
***:** Unzoom.
+: Kamerayı yukarıya alma.
-: Kamerayı aşağıya alma.
Tuşlar da bu kadar.

Sizlere tavsiyem öncelikle birkaç keşif uçuşuna çıkın. Bol maden bulmaya çalışın. Düşman hava alanlarına aman vermeyin. Vurulan düşman hava gücünün peşini, yere çakıldığını görmeden bırakmayın. Saate dikkat edin verilen süre içersinde Nötron teknolojisini geliştirin. Altı ayrı görev var bunları başarın. Gerçi ben bir tekini bile başaramadım. Sadece ilk görevin verilen koordinatlardaki hava alanına bir Bomber indirip üsse geri getirmek olduğunu söyleyebilirim. Ama bu bile hiçte kolay değil.

Müthiş bir oyun. Sakın kaçırmayın. Mutlaka alın. Verece-ğiniz paraya değdiğini göreceksiniz.

Tolga Kale & Murat Gezer

Herkese merhaba! İşte bir ay sonra yine beraberiz. Bu ay sizlere Batman The Movie adlı oyunun tam çözümünü ve haritalarını vereceğiz. Haritalar Level 1 ve Level 5'e ait. İşte oyunun çözümü.

LEVEL 1: Birinci Level size birkaç oyundan sonra kolay gelecektir. Bu Level'da amacınız axis Kimya Fabrikasında sağa doğru ilerlemek ve "Jack Napier"ı asit variline düşürmek. Yol boyunca karşınıza Napier'in el bombası atan adamları çıkacaktır. Bu adamlara dikkat etmezseniz sonunuz pek iyi olmaz.

Eğer onların üstünüzde bulunduğu bir yere ulaşırsanız hemen altında durun. Bu sayede size hiçbir şey yapamazlar. Sonra "Batrope"unuzu kullanarak yukarı çıkın ve onları "Batarang"ınızla öldürün. Eğer el bombası atan adamlarla yüzyüze gelirseniz bir el bombası atmalarını bekleyin. Sonra da üstlerine doğru gidin ve ateş edin. Şansınız varsa el bombası başınızın üstünden geçip gidecektir. Diğer adamlar ise ortalıkta dolaşıp sizi görür görmez ateş etmeye başlarlar (en iyisi siz yürürken Batarang'ınızla devamlı ateş edin).

Asit ve Gaz kaçakları da sizin için büyük tehlike teşkil ediyorlar. Dikkat etmeniz gereken, zamanlamayı doğru olarak yapmanız. Asit damlacıklarnın düşüş aralıkları her zaman aynı olmuyor onun

için biraz bekleyip ne zaman az aralıkla düştüklerine dikkat edin ve geniş aralıklı bir anda altlarından geçin. Aynı şeyler gaz kaçakları olan yerler için de geçerli. En son yere geldiğinizde yukarı doğru çıkın ve Jack'e Batarang atın. Böylece Jack asit variline düşüyor ve bu bölüm bitiyor.

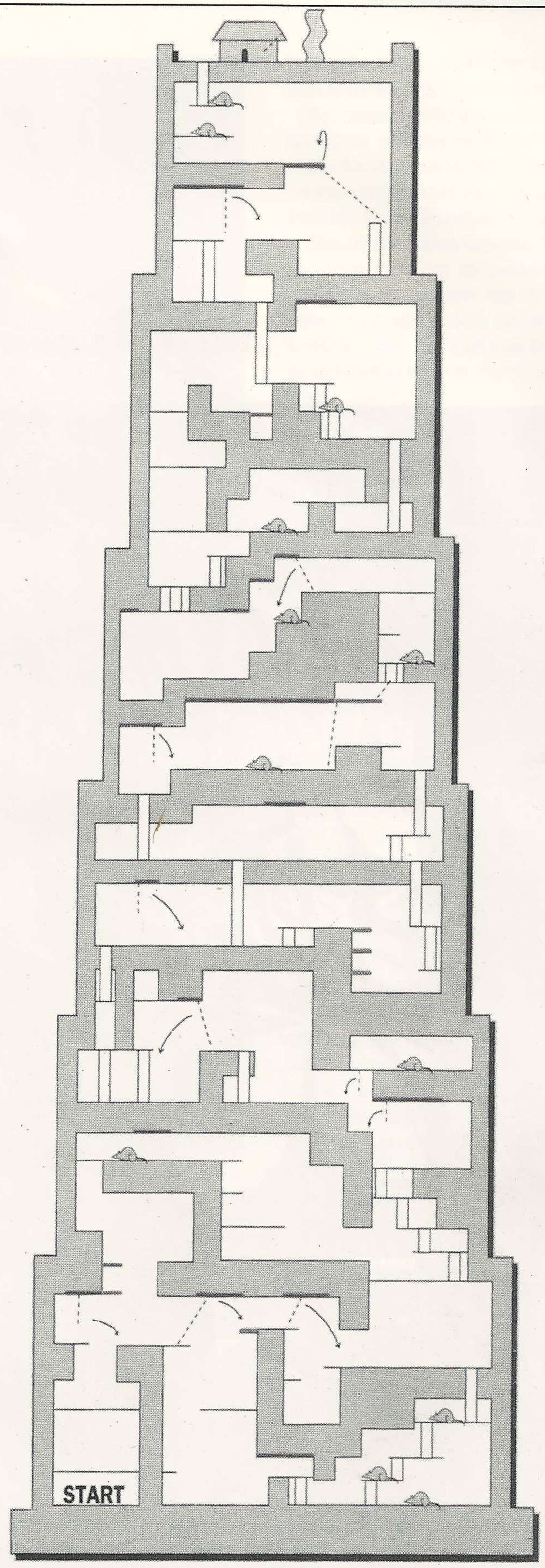
LEVEL 2: Bu level en zor levellardan biri ve iyi bir sürücülük kabiliyeti gerektiriyor. Güvenli bir yolculuk için yolun ortasında ve maximum hızdan biraz daha yavaş gidin. Sağa ve sola geçmek için biraz daha yavaşlayın. Bir aracı geçmek için şeritin kenarına gelip hızlanın ve aracı geçin. Bu arada frenlere asılmaktan hiç bir zaman korkmayın. Arabayı yavaşlatmak ona zarar vermekten her zaman daha karlıdır.

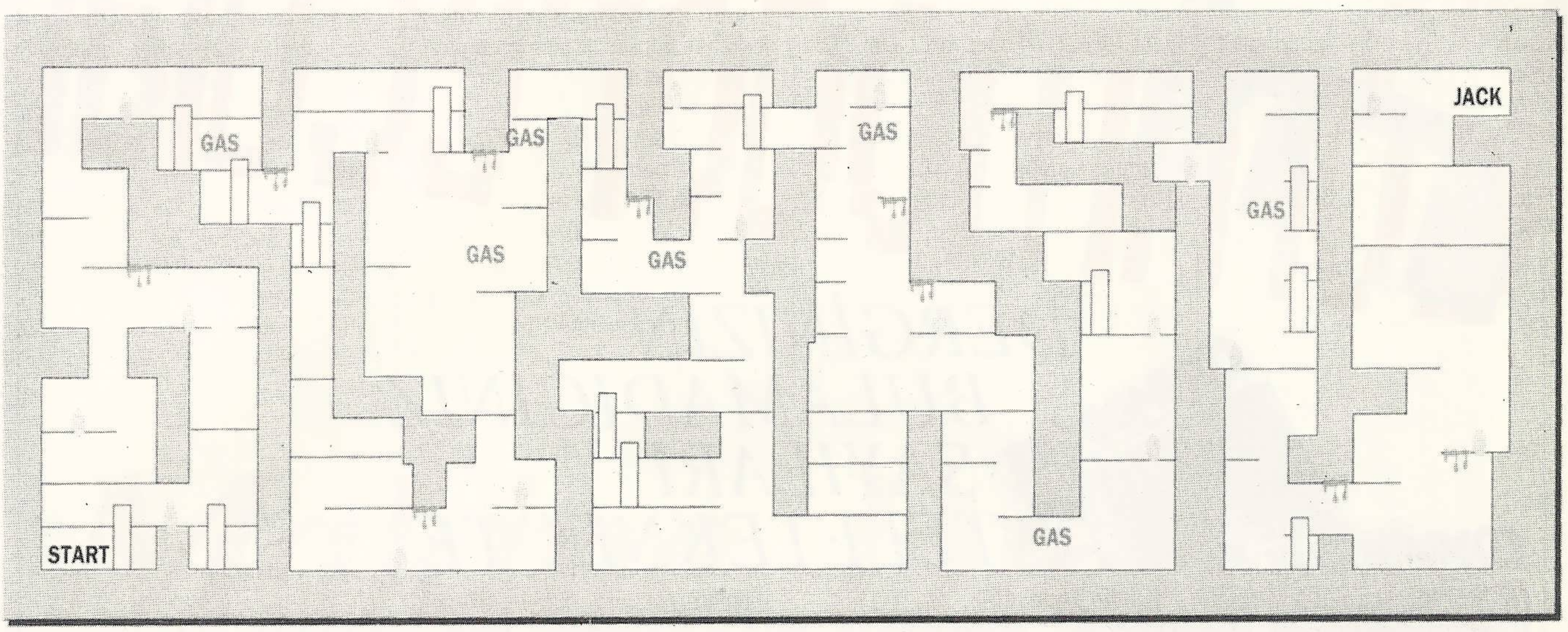
Eğer kırmızı okun çıktığı sokağı kaçırırsanız korkmayın, polis barikatına ulaşmadan önce üç şansınız daha var. Eğer ilk şansınızda dönmenizi bir araç önlediyse onu sollayıp bir daha ki sokak için hazırlık yapın. Dönüşünüzün emin olmasını istiyorsanız "Batmobil"in kancasını sokak köşesindeki direğe gelmeden bir saniye kadar önce fırlatın. İkisini de bir denemede başarırsanız bu iyi olur eğer bu çok zor gelirse boşverin. Bir hayatınızı kaybederseniz oyuna "Batcave"e sadece 52 mil kala başlarsınız.

LEVEL 3: Burada 60 saniye içerisinde bir sürü parfüm arasından Jokerin yaptığı öldürücü üçlü kombinasyonu bulmalısınız.

İlk önce sol taraftan üç tanesini seçin ve kaç tane doğru bulduğunuza bakın. Eğer bir tane doğrunuz varsa oradanbir tanesini seçin ve daha sağdan iki tane seçin. Burada da doğru bir tane seçmişseniz bu ikisini bir araya getirin ve yanlarına bir üçüncüyü koyun (Tabii olaylar anlattığımız şekilde gelişiyorsa).

Eğer ilk denemeniz de skorunuz 0 veya 1 ise 3 tane yeni item seçin. Daha önce seçtiklerinizi boşverin. 0 gibi bir skor sizin için çok yardımcı olacaktır, çünkü böylece daha önce seçtiğiiz hiç bir item'in aradığınız item olmadığına





emin olabilirsiniz. Artık elinizde bakmadığınız sadece bir kaç item kalacaktır. Skorunuz 2 ise sadece bir tane bulamadığınız item kalmış demektir. Acele ederseniz üçüncü item'ı da bulabilirsiniz.

Bu object'ler bilgisayar tarafından RANDOM kullanılarak yerleştiriliyormuş gibi görünmektedir, ama bazı çözümler diğerlerinden daha sık olarak ortaya çıkmaktadırlar. Eğer item'ları sol üst köşeden başlayarak 1'den 8'e kadar numaralarsanız item'ların gelme şansı sırayla şöyledir: 4, 3, 7, 2, 6, 1, 5, 8.

LEVEL4: Eğer sakin olursanız Level 4'te diğer levellar gibi sizlere kolay gelecektir. ''Batwing'' ile 102 ila 111 mph arasında uçun ve hep aynı yükseklikte kalmaya çalışın. Balonların ipini keserken ipleri ortalamaya dikkat edin ve bir balonun ipini kestikten sonra uçup gitmesini seyre dalmayıp hemen bir sonraki balon için hazırlıklara girişin. Bir kaç balon kaçırırsanız hemen üzülmeyin ve diğerlerini de kaçırmamaya bakın. Eğer bir canınızı kaybedersiniz oyuna ipini kesmeniz gereken 50 balonla başlarsınız.

LEVEL 5: Bu level Gotham Katedrali'nde geçen bütün levellar içinde en zor olanı. Dikkat etmeniz gereken bir sürü şey var. Neyse bu konuda haritamız size eminiz ki yardımcı olacaktır.

Joker'a ulaşmak için yapmanız gereken Gotham Katedrali'nin üstüne çıkıp onu oradan yere zımbalamak. İzleyebileceğiniz pek çok rota var ama biz size harita üstünde en kolay olanını sunuyoruz.

Fareler size çok zorluk çıkaracaklardır ama Batrope'unuz ve iyi bir zamanlama sizi onlardan uzak tutacaktır.

En yukarda küçük bir kulübe göreceksiniz. Kapısının önüne gelince Batrope'unuzu çapraz olarak merdivene doğru yollayın. Zamanlamanız doğruysa ip Joker'a çarpacak ve Joker Katedralden aşağı düşecektir.

Evet Batman the Movie'den sonra şimdi sıra C-64 için olan tiyo ve tuzaklarımıza geldi.

The Great Giana Sisters: R, D, X, C tuşlarına aynı anda basarsanız oyunun diğer bölümlerini görebilirsiniz. Bu Giana Sisters II için de geçerli.

Flinstoners: Oyunun ilk ekranında A,W, D, P tuşlarına aynı anda basın.

Action Force: Oyunun başlangıç ekranında Control, S,U, N tuşlarına basın. Şimdi oyunu başlatın ve F6'ya basın.

Okan Soykan arkadaşımız bize ayrıca Amiga için de tiyolar göndermiş. Kendisine çok teşekkür ediyoruz. Ama C-64 tiyolarımız daha bitmedi.

Castle Of Terror: Oyunda ''SHOW'' yazarsanız o anda bulduğunuz yerdeki tüm giriş ve çıkışları gösterir.

Castle Master: Havuzların bulunduğu odadaki kutuyu inceleyin (''A'' tuşu ile). Havuzun boşaldığını ve labirente açılan bir delik olduğunu görecekiniz.

Zombi: Zombilerin devamlı kapılarına ateş edin. Ayrıca helikopterin yakıtını elinde helikopterin anahtarı bulunan adama verin.

Gönderdiği tiyolar için Melih Koçer arkadaşımıza teşekkür ediyoruz. Umur Turfaner adlı arkadaşımız bize Tusker ile ilgili aşağıdaki tiyoyu göndermiş.

Oyunda silahları almak için silahların yanına gelip ''SPACE'' tuşuna basın. Böylece silahları kullanabilirsiniz. Sağ kutucuktaki silahları kullanmak için F7 tuşuna basarak istediğiniz silahı seçebilirsiniz. Son bölüme geçmek için mağaranın girişinin solundaki ormana gelin ve dönüp kılıcınızla yapraklara vurun ve açılan delikten içeri girin. Bunun için gerekli olan kılıç MEPin bulunduğu odadan daha önce alınmış olmalıdır. Oyunun sonundaki canavarı geçmek için zincirin önüne gelip ''SPACE'' tuşuna basın. Canavar

Commodorecular

DERGİNİZİN BULAMADIĞINIZ SAYILARI TELETEKNİK'TE

Commodorecular! Derginizin bulamadığınız, ödünç verip geri alamadığınız sayıları varsa... Teleteknik'e gelin, eksiklerinizi tamamlayıp gidin. (4. Sayı Hariç)

Teleteknik

Rıhtım Caddesi, Nesli Han
No: 207/ 2 Karaköy 80030 İstanbul

REKLAMCILIK

ASPERKAN YAZ İŞ SORRIZI

ASPERKAN'dan AMIGACILARA ÖZEL SOFTWARE & HARDWARE

ASPERKAN ENTEGRE
Müşteri - çeksenet - stok - fatura
360.000.- TL.

ASPERKAN ADRES-ETİKET
Adresetiket - Telefon rehberi
60.000.- TL.

AMIGA MOUSE ROCTEC
200.000.- TL.

AMIGA RAM CARD RM550C
512 KB Ram + Clock + External on/off switch
250.000.- TL.

AMIGA EĞİTİM MERKEZİ

18 Kişilik Amiga Laboratuvarı

- ✔ Kısa devreli kurslar.
  - ✯ AMIGA-DOS işletim sistemi,
  - ✯ MS-DOS işletim sistemi,
  - ✯ C programlama dili,
  - ✯ Masaüstü yayıncılık programları,
  - ✯ Kelimeişlem programları,
  - ✯ Çizim ve Animasyon programları,
- ✔ Profesyonel uygulamalar.
- ✔ Masaüstü yayıncılık servisi.

KURS ANKET FORMUNU gönderin % **10 özel** indirimden yararlanın.

İstekleriniz APS ile ödemeli gönderilir.

Her Zaman 1 Byte önde

Utility ve oyun program listemizi isteyiniz.

ASPERKAN
LİMİTED ŞİRKETİ

Merkez : Büyükdere Cad. Şimşek
Apt. No:3 D.1 80260 Şişli / İstanbul
Tel : 141 02 17-141 02 18-146 76 54
Fax : 146 84 05
Eğitim : Büyükdere Cad. Şimşek
Apt. No:3 D.3 80260 Şişli / İstanbul

o zaman kaçacaktır. Ezilmemek için kaçın ve soldaki delikten girin.

Midnight Resistance: Bu oyun ara yüklemeli bir oyun olup aşama aşamadır. Bu oyunda birinci aşamayı geçmeden ikinciye geçemiyorsunuz. Fakat bundan kurtulmanın kolay bir yolu var. Ekranda B yüzünü başa sarın denilince (Rewind side B) kasedi istediğiniz aşamaya getirin ve Play'e basın. 6 aşama vardır ve her aşamanın Counter numaraları aşağıdadır. Ancak teypler arasında fark olabileceğinden numara tam olarak tutmayabilir. Onun için deneye deneye bulabilirsiniz.

B yüzü
0-18 I. Aşama
18-31 II. Aşama
31-44 III. Aşama
44-58 IV. Aşama
58-71 V. Aşama
71-80 VI. Aşama

Şimdi sırada son C-64 tiyoları var. Son tiyoları Emre Sarıhan arkadaşımız yollamış. Ayrıca F-19 Stealth Fighter'ın kaset verisyonunun tuşlarını soruyor. Cevaplarını biliyorsanız lütfen bize yazın.

Saboteur II: Oyunun başında planörden hiç atlamayın. Joystick'e de hiç dokunmayın. Bilgisayar sizi 15-20 ekran sonra otomatikman atlatıyor. Buradan sola gidip tekrar yüksek (15-20 ekrancık!) bir atlayış yapın. Buradan hep sola gittiğinizde o bulunması muhteşem zor olan tünel çıkışını buluyorsunuz.

The Spy Who Loved Me: Oyun sırasında "Commodore" tuşuna basarsanız müzik şahane bir "FX"e dönüşür. Tekrar basınca ise müzik geri gelir. Ayrıca "SPACE" tuşu ile oyunu dondurabilirsiniz. Zor anlarımda bu tuş benim en büyük kurtarıcım oldu.

Evet Amigacı arkadaşların merakla bekledikleri an geldi çattı. En sonunda bize yazmaya başladınız. Umarım ki bu çalışkanlığınız ileride de devam eder. Her neyse sizi daha heycanlandırmadan tiyolara geçelim. Emin Avşar arkadaşımız bize Kick Off II ile ilgili çeşitli tiyo ve tuzaklar göndermiş.

İlk önce tuşlar:

P: Pause

ASPERKAN YAZ SÜRPRİZİ

AMIGA EĞİTİM MERKEZİ

18 Kişilik Amiga Laboratuvarı

Asperkan'ın Amigacılar için hazırlamış olduğu **Amiga Eğitim Merkezi**'nde kurs görmek isteyenlerin aşağıdaki anket formunu doldurarak bize gönderdikleri takdirde, **% 10 özel indirimden** yararlanabilirler.

KURS ANKET FORMU

İsminiz :.....

Adresiniz :.....

:.....

Telefonunuz :.....

Mesleğiniz :.....

Yaşınız :.....

Kullandığınız bilgisayar :
☐ A 500 ☐ A 1000 ☐ A 2000 ☐ A 3000
☐ PC .....

Kurs günleri : Hafta İçi Hafta Sonu
....
....

Kurs saatleri : ☐ 09.00 - 12.00 ☐ 14.00 - 17.00
☐ 18.00 - 21.00 ..... - .....

Kursta görmek istediğiniz programlar
.....
.....
.....

DAHA GENİŞ BİLGİ İÇİN
✆ 141 02 17 - ✆ 141 02 18

Her Zaman 1 Bayle Önde

ASPERKAN
LİMİTED ŞİRKETİ

Merkez : Büyükdere Cad. Şimşek
Apt. No:3 D.1 80260 Şişli / İstanbul
Tel : 141 02 17-141 02 18-146 76 54
Fax : 146 84 05
Eğitim : Büyükdere Cad. Şimşek
Apt. No:3 D.3 80260 Şişli / İstanbul

R: Replay (Tekrar)
X: Haritayı büyütüp, küçültme
1: 4-2-4
2: 4-3-3
3: 4-4-2
4: 3-5-2
F4: 12 numaralı yedek oyuncu
F5: 14 numaralı yedek oyuncu
Escape: Practice ve Single game'de oyunu o anki skorla bitirir.
Q: Sesi açıp, kapama
F: Kamera görüntüsünün bir oyuncu üzerine çevrilmesi.
F9: 12 numaralı yedek. Eğer takımınız 2. sırada yazılmışsa.
F10: 14 numaralı yedek. Eğer takımınız 2. sırada yazılmışsa.
Oyun esnasında oyuncu değiştirmek için F4(F9) veya F5 (F10)'a basın. Sağ üst köşede S12 veya S14 yazacaktır. Oyun durduğunda (top dışarı çıkınca) altta ''Select Substitute'' yazısı yazacak. Kursor tuşları yardımıyla değişecek adama gelin ve 'SPACE'' tuşuna basın. Ayrıca Dünya Kupasında başarılı olmak istiyorsanız İtalya'yı seçin. Şimdi sıra taktikleri açıklamada.

4-2-4: Bu taktiği gol atmayı ve ilerde pres yapmayı istiyorsanız seçin. Böylece defansınızda 4, orta alanda 2 ve ilerde 4 adamınız olacak. Yanlız kontra ataklarda kolayca gol yiyebilirsinz,

4-3-3: İleriyi ve orta alanı kontrol etmek istiyorsanız bu taktiği seçin.

4-4-2: Orta alanda oyuna hakim olmak için bu taktiği seçin. Maçta öndeyseniz ideal.

Böylece gol yemeyip kontra bir atakla gol bile atabilirsiniz. Not: Bu taktik Beşiktaşın klasik oyun taktiğidir.

5-3-2: Eğer Kick Off'da acemiyseniz ve beraberliğe razıysanız bu taktiği seçin. Kalenizde golü zor görüp hatta kontra bir atakla gol bile atabilirsiniz.

Şimdi sırada Wippe Off'un kodları var. Bu kodları çıkarıncaya kadar gerçekten kafam ''off'' oldu. Oyunda daha çok ilerleyebilirseniz lütfen kodları bize yazın ki diğer arkadaşlarınızda bundan yararlansın. Kimbilir belki onlar sizin geçmediğiniz bölümü geçebilirler. Her neyse işte kodlar:

LEVEL	CODE	LEVEL	CODE	LEVEL	CODE
01	08951	02	46583	03	34295
04	46070	05	13047	06	55031
07	00501	08	21494	09	40694
10	38646	11	61174	12	41462
13	02039	14	21495	15	51191
16	33782	17	00246	18	03319
19	08695	20	18423	21	54263
22	30454	23	12279	24	58102
25	59127	26	62710	27	57590
28	30455	29	17398	30	08692
31	34806	33	49399	33	08693
34	12532	35	42486	36	60917
37	13814	38	20727	39	15095
40	04342	41	25590	42	07926
43	64247	44	25335	45	45815
46	48630	47	18166	48	55285
49	00757	50	15861	51	14071
52	21751	53	55029	54	13301
55	17911	56	39415	57	43767
58	54005	59	09718	60	65525
61	20981	62	59126	63	54774
64	18935	65	22006	66	49654
67	58871	68	13045	69	34039
70	37373	71	49910	72	42742
73	34302	74	52215	75	42743
76	21239	77	45819	78	24308
79	05622	80	09719		

Evet bu kadar çok kod yazdıktan sonra biraz gözlerim bozuldu. Şimdi Cem Sakarya adlı arkadaşımızın gönderdiği tiyoları yayınlıyoruz.

Beach Volley: Eğer oyun esnasında ''Daddy Bracey'' yazıp F1 tuşuna basarsanız yeni bölüme başlarsınız.

''Dogs Of War: Eğer oyun başında ''timbo'' yazıp, oyun esnasında F5'e basarsanız sonsuz hakkınız olur.

Dominator: Eğer score tabelasına isim olarak ''Schaft'' yazarsanız sonsuz hakkınız olur.

Ivanhoe: Oyunda ''P'' tuşuna basıp ''ZOBINETTE'' yazar, sonra ''N'' tuşuna basarsanız bölüm atlarsınız.

Şimdi sıra daha önce bahsettiğim gibi hem C-64, hem de AMIGA için tiyo gönderen Okan arkadaşımızın tiyolarında.

Platoon: Platoon yazısı çıktığında, score tablosunda 'HAMBURGER'' yazın. Oyunu başlatın ve F4'e basın ne görüyorsunuz?

Menace: Oyunu yükledikten sonra ''PR31TURBONUTTERBASTARD'' yazın.

Chubby Gristle: Oyunun başlangıç ekranına ''BUURRP'' yazın.

Nether World: Oyun başladıktan sonra 2, 4 ve E tuşlarına birlikte basın.

Vigilante: Score tablosundaki ''Green Crystal'' yazıp oyuna başlayın. F8'e basınca oyunun diğer bölümlerini görebilirsiniz.

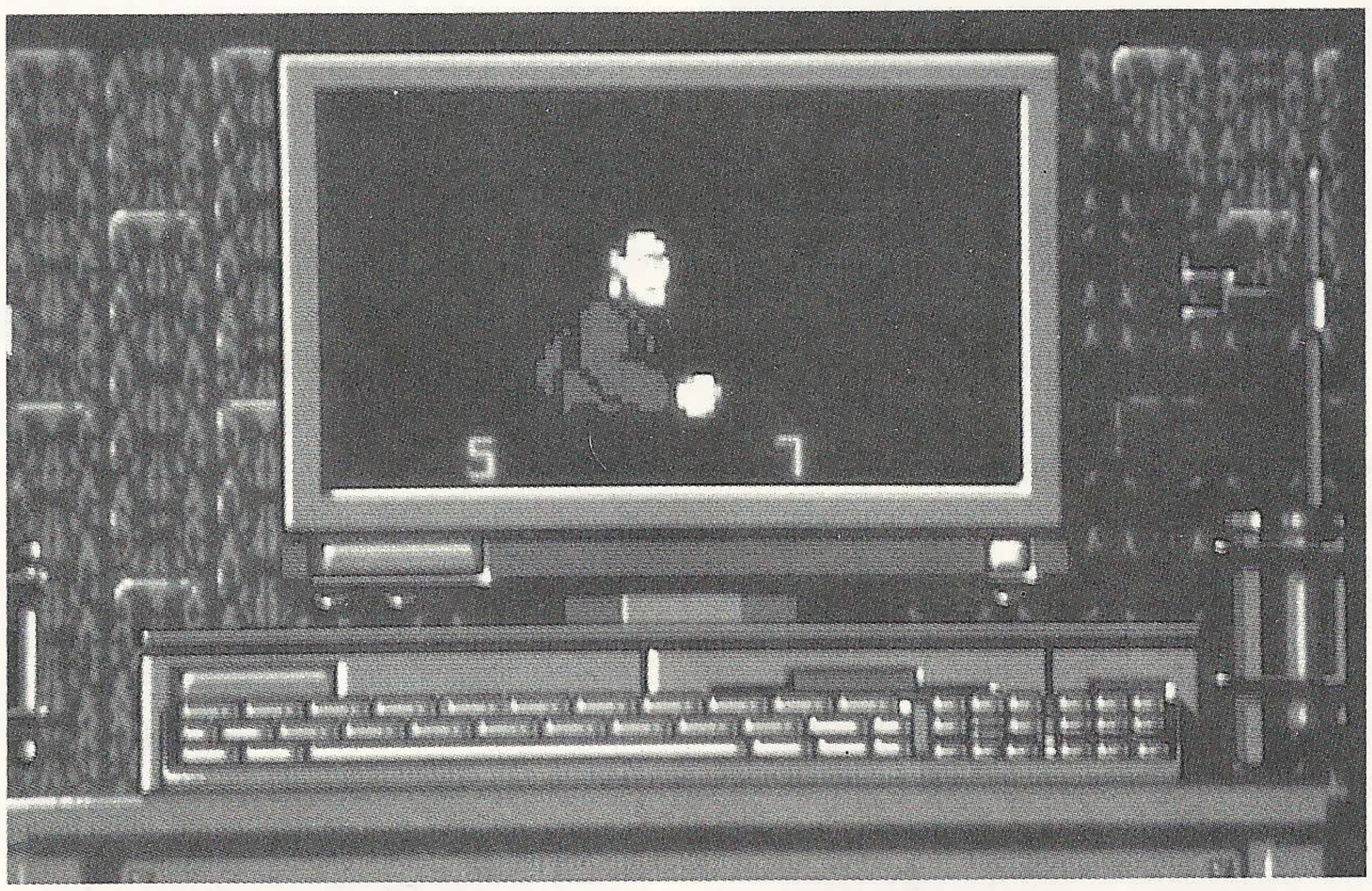
Cem arkadaşımıza tekrar teşekkür ediyoruz. Evet bu aylık Tiyolar ve tuzaklar bu kadar. Bize yazmaya devam edin ki köşemiz daha büyüsün ve gelişsin. C-64'çü arkadaşlar kendileri için daha çok yer ayırmamızı istiyorlar. Bu ancak kendilerinin bize devamlı olarak yazmalarıyla olur. Neyse bu kadar nasihat yeter. Bir dahaki aya daha çok tiyo ve tuzakla buluşmak üzere.

DARKMAN

Murat Şenyüz

Oyun Değerlendirmesi	
Grafik	: 9
Müzik	: 9
Ses/Efekt	: 9
Zorluk	: 7
Oynanabilirlik	: 8
Genel	: 8

Merhaba arkadaşlar. İşte Ocean firması yine piyasaya güzel bir oyun çıkardı. Oyunun adı Darkman. Herhalde küçükken "Görünmeyen Adam" diye bir kitap okumuş veya televizyonda filmini seyretmişsinizdir. İşte oyunumuzda Darkman'ı canlandırıp eski halimize dönmeye çalışıyoruz. Oyun çok güzel hazırlanmış ve arcade türünde. Her bölüm ayrı ayrı yerlerde geçiyor. Ayrıca oyun insanı sıkmıyor çünkü sadece bir platform oyunu değil. Bazı bölümlerde fotoğraf çekiyor, bazı bölümlerde helikopterlerden kurtulmaya çalışıyorsunuz. Şimdi size oyunun ilerleyebildiğim kadarının level'larını anlatacağım.



LEVEL 1

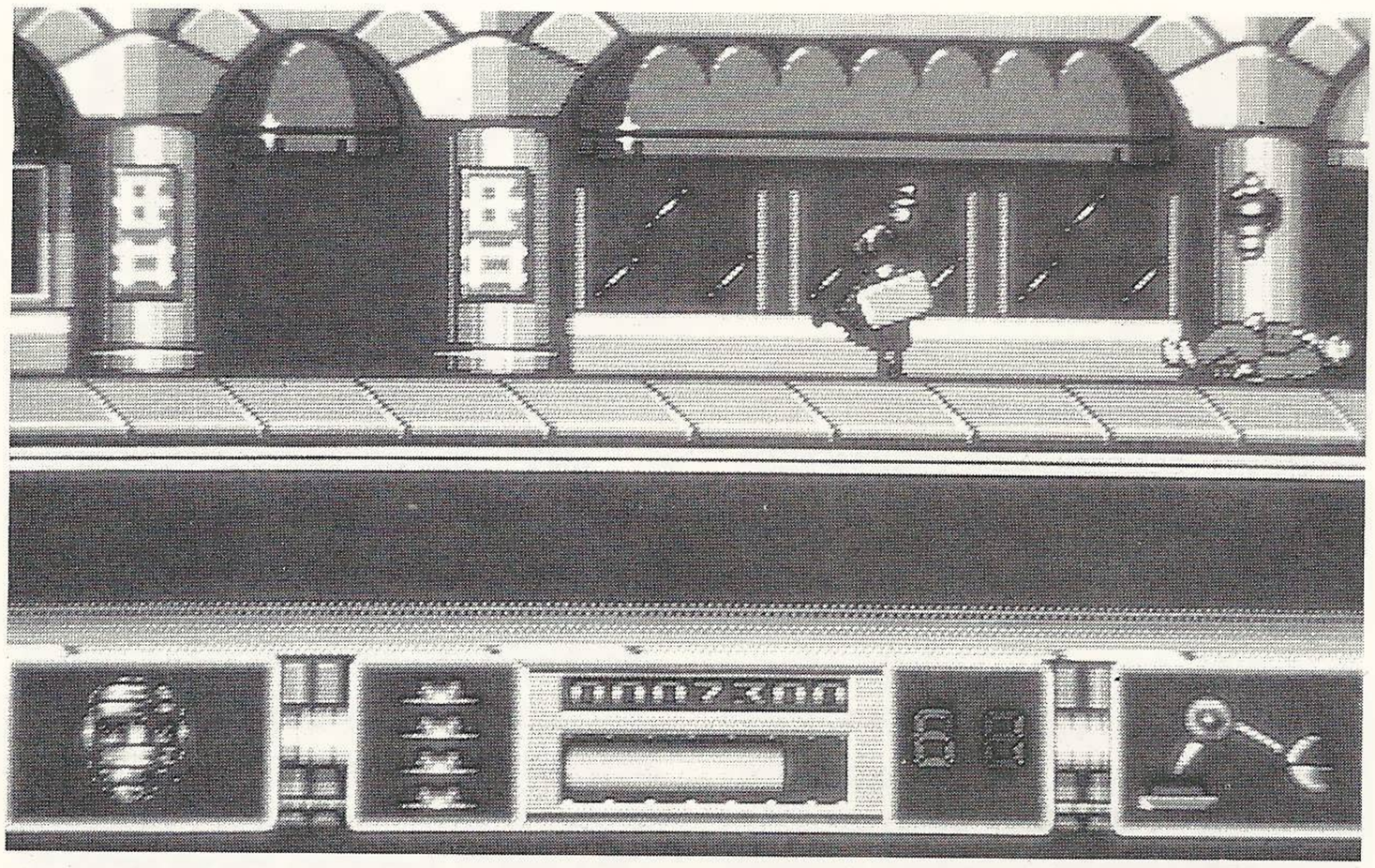
Bu level'da amacınız mümkün olduğunca çok kanıt toplamak. Bunu da isabetli fotoğraflar çekerek yapabilirsiniz. Ekranda görülen koridordan hızlı adamlar geçiyorlar. Amacınız hedefi mouse kullanarak koşan adamların üstüne getirerek deklanşöre (mouse düğmesine) basmak.

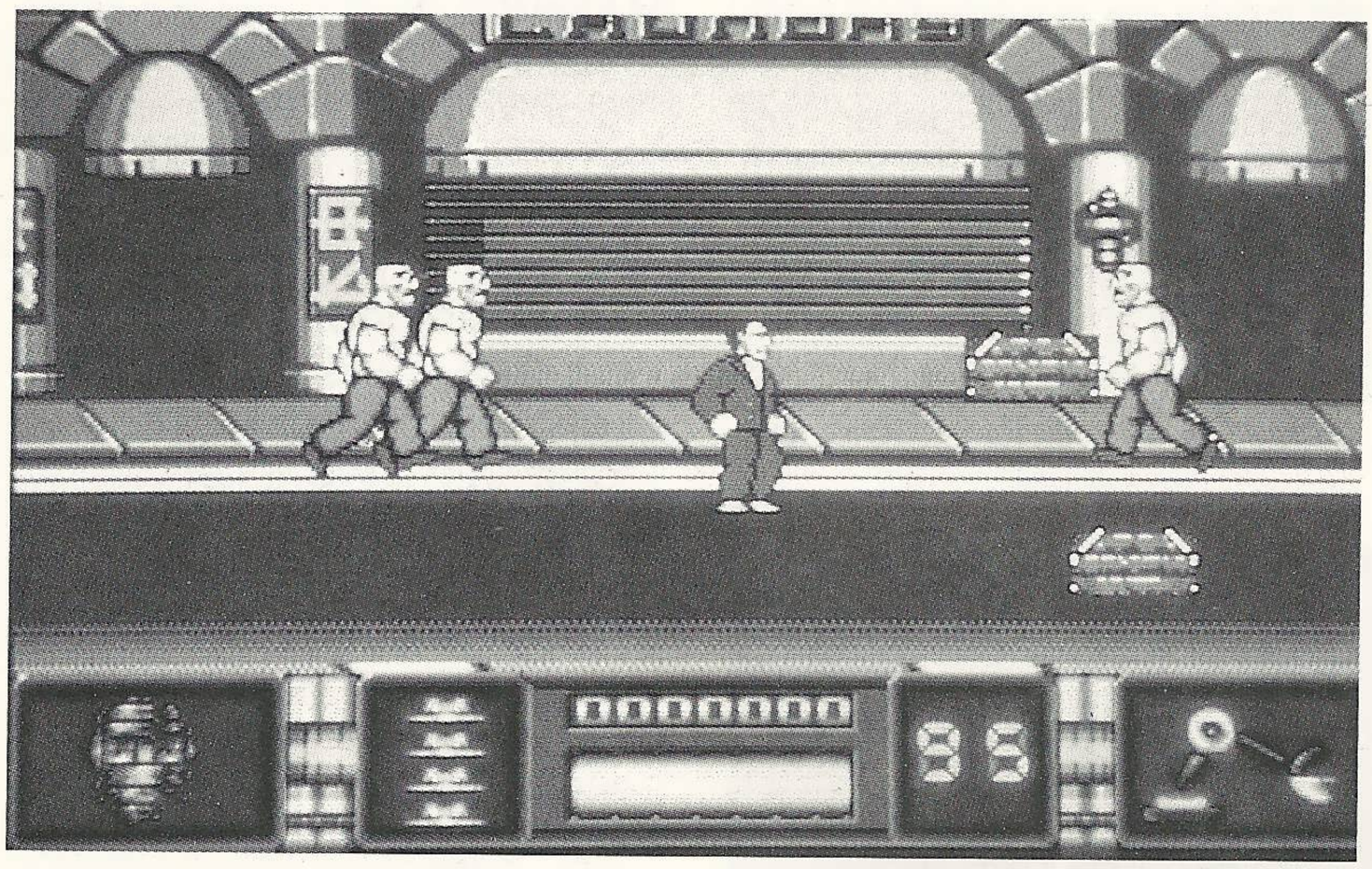
Bence bu bölümde en iyisi üst kattan geçen adamları boş verip alttaki büyük boşluktan geçen adamları görüntülemek. Bu arada bir adamın bir kez fotoğrafını çekip bırakmayın. Eğer adam hâlâ ekranda ise birkaç kez daha çekin. Bu sayede bayağı yüksek bir skor elde edebilirsiniz. Ekranın üstünde iki tane gösterge var. Bunlardan soldaki zamanınızı, sağdaki ise kalan poz sayınızı gösteriyor. İkisinden biri bitince bu level da sona ermiş bulunuyor.

Level sonunda çektiğiniz fotoğrafları bilgisayara veriyorsunuz ve o da fotoğrafları birleştirip kanıtlar hazırlıyor. Fotoğraflarınızın başarısı bilgisayar ekranının sol alt köşesindeki bir puanla belirtiliyor. Eğer yeterince kanıt toplamamışsanız bu size digitize edilmiş bir sesle belirtiliiyor ve başaracağınıza eminim.

LEVEL2

Bu level'da ise size karşı kurulan komployu yapanlardan öc alma girişiminde bulunacaksınız. Şimdi oyun bir yarı-platform oyununa dönüştü. Yani çıkmanız veya inmeniz gereken yerler yok sadece karşınıza çıkan adamları bertaraf edip sağa ilerlemelisiniz. Eğer ilk hakkınızsa Darkman düşmanlarından birinin kılığına bürünmüş olarak görünüyor. O zaman düşmanlarınız size hiç bir şey yapmıyorlar. Bir süre için bundan yararlanıp hiç bir enerji kaybetmeden ilerleyebilirsiniz. Ancak bir süre sonra foyanız meydana çıkacaktır. Onun için sık sık kendinizi kontrol edin ve elbiseniz siyah bir paltoya dönüşüp dönüşmediğine bakın. Eğer elbiseniz değişmiş ise karşınıza çıkan adamlar size tekme-tokat saldıracaklardır. Eee! onları seyredecek değiliz ya. Sizde kendinizi savunun. Hatta fazlasını bile yapın. Adamların saldırılarından korunmak için dikkat edeceğiniz şey iki adam arasında kalmamak. Yumruk atmak yerine tekmeyi atın, çünkü tekme yumruktan çok daha etkilidir. Size saldıran iki tip adam var. Bunlar çinliler ve dazlaklar. Bunları





görünce ayırt edebileceğinizden hiç kuşkum yok. Dazlaklar, Çinliler'den biraz daha dayanıklılar ama yeter ki iki adamın arasında kalmayın. Arkanızı duvara veya boş bir yana verin. Adamlar bir yönden geleceklerdir. Şimdi durmadan tekme atın. Bu sayede hiç bir adam size vurmaya fırsat bulamadan tekmeyi yiyecektir. Bu sayede bu adamlar size hiç problem olmayacaktır. Bir süre sonra karşınıza çantalı bir adam çıkıyor. Ona vurunca çantasını düşürüyor. Bu çantayı alın ve Level sonuna kadar devam edin. Eğer herkesi belirli zaman içerisinde hallettiyseniz bu bölümü geçiyorsunuz.

Şimdi bölüm sırasında grafik ekranın altın da bulunan şeylerin ne işe yaradıklarını anlatacağım. En solda kahramanımızın bir resmi var. Kıyafet değiştirdiğinde bu resim de değişiyor. Daha sağda ise kahramanımızın kalan hak sayısı şapkalarla belirtilmiş. Bunun yanında score'unuz ve enerjiniz gösteriliyor. En sağda ise kalan zamanınızı ve zamanın ilerlemesini gösteren kuşu görebilirsiniz.

Bu bölümde de vertiğim tiyo sayesinde kolayca bitireceğinize eminim.

LEVEL 3

Bu bölüm 1. bölümün hemen hemen aynısı. Yine fotoğraf çekmeniz gerekiyor. Yalnız bu sefer alt kattaki büyük boşluk yok. Onun yerine üst kattaki gibi kolonlar yerleştirilmiş. Bu sefer işiniz zor. Ama neyse ki adamlar yavaşlamış. Mouse kabiliyetini zaten 1. Level'dan kazandığınızı düşünürsek bu Level'da da zorlanacağınızı sanmıyorum.

LEVEL 4

Bu bölümde de 2. bölüm gibi, ancak oyun şimdi tam bir platform oyun halini alıyor. Yani merdivenler, ateş kaçıran borular, inip kalkan ağırlıklar ve bir sürü adam. Sizi bu bölümde zorlayacak olan şey sanmıyorum ki ateş kaçıran borular ve inip kalkan ağırlıklar olacaktır. Çünkü adamların çoğalmalarına ve ağır vuruşlarına rağmen yine Level 2'den bildiğiniz tiyo ile bertaraf edilme kolaylıkları aynı. Bu level için pek kolay diyemeyeceğim, çünkü çok büyük ve size topu topu sadece iki tane enerjini sağlayan item var (Bu item diğer levellarda hiç yok ama gereksinim de duymazsınız). Bu itemler üzerinde "E" yazan ve parlayan kutucuklardır. Bu level'ı ancak bu oyunda tecrübe kazandıktan sonra geçebileceğinizi sanıyorum.

LEVEL 5

En sonunda Level'4'ü geçmeyi başardım. Level 5'de amacınız belli bir zaman içerisinde laboratuvarınıza ulaşmak ve planlarınızın kötü kişilerin eline geçmesini önlemek.

Ben bu level'i geçemedim. Eğer bu oyun için bir tiyo biliyorsanız mutlaka dergimize yazın ki diğer arkadaşlarınız da bu tiyodan yararlansın.

Hepinize iyi oyunlar.

LEAGUE CHALLANGE

Özgür Yakut

Gafik	: 4
Ses	: (Yok)
Zorluk	: 3
Oynanabilirlik:	3
Genel	: 3

İşte karşınızda orta şekerli bir futbol menajerliği. League Challange fazla ayrıntıya girilmeden hazırlanmış ve sade bir menajerlik oyun. Fazla ayrıntıya girilmemiş derken bir Track & Suit Manager, Footballer of the Year, Football Manager gibi değil demek istedim. Ama menajerlik diye tutturuyorsanız o kadar da kötü değil.

Evet oyunumuz yüklenirken ekranda bir futbol stadyumu grafiği beliriyor. Bir süre sonra bize adımız soruluyor, bu aynı zamanda teknik direktörün adı. Karşımıza çıkan takım listesinden yönetmek istediğiniz takımın solunda bulunan numarayı yazıp Return'a basın veya "C" ile başka takımlara göz atın. Takımınızı seçtikten sonra karşınıza ana oyun menüsü çıkıyor, bunlara teker teker bir göz atalım.

1) LIST PLAYERS: bir'e basarsak oyuncuların listesini ve oyunların durumlarını öğrenebilirsiniz. Oyuncuların adlarının sonunda numaraları, sağında ise

S: Skill: Teknik,
F: Fitness: Kondüsyon,
P: Playing: Oynuyor,
I: Injured: Sakat,
p: Position: Oynadığı mevki gibi bilgileri öğrenmek mümkün.

2) SELL PLAYERS: "2" ye basarak işinize yaramayan, skill'i ve fitness'ı kötü olan oyuncuyu adının sol tarafında bulunan numarayı girerek satabilirsiniz.

3) STATISTICS: Numarayı girdikten sonra burada takım hakkındaki bütün bilgileri görebilirsiniz. Bunlar Teknik Direktörün adı, Takımınızın adı, Takımın kaçıncı ligde oynadığı ve kaçıncı sezona olup ligde kaçıncı sırada olduğu, oynadığı maç sayısı ve mali durumdur.

4) RENAME TEAM: Takımınızın adını değiştirmek isterseniz bu seçeneği seçtikten sonra yeni adı klavyeden girip return'a basmanız yeterli.

5) SAVE GAME: Oyun kayıt, buradan oyunu kayıt edebilirsiniz, yapmanız gereken tek şey formatlı diski sürücüye takıp "S" tuşuna basmaktır. Bu menüden çıkmak için "Q" tuşuna basmanız yeterli olacaktır.

6) LOAD GAME: Kayıtlı oyunu tekrar yüklemek için bu menüyü seçmeniz gerekli. Save diskini takıp "L" tuşuna basarsanız kayıtlı olan datalarınızı yükleyebilirsiniz. Gene "Q" ile bu menüden çıkabilirsiniz. Bu seçeneklerden sonra "C" tuşuna basın, şimdi takımınıza hangi antremnan türünü uy-

gulamak istediğiniz soruluyor. Klavyeden adın solunda bulunan sayıyı girmeniz gerekli. Antrenman türleri ise sırası ile şöyle:

1) MODERATE: HAFİF ANTRENMAN FİATI 1000$

2) VIGOROUS: ORTA ZORLUKTA ANTRENMAN FİATI 1400$

3) INTENSE: AĞIR ANTREMAN FİATI 1800$

Bu programlardan en yararlısı ve kalitelisi tabii ki 3. olan, bunu seçmenizi tavsiye ederim.

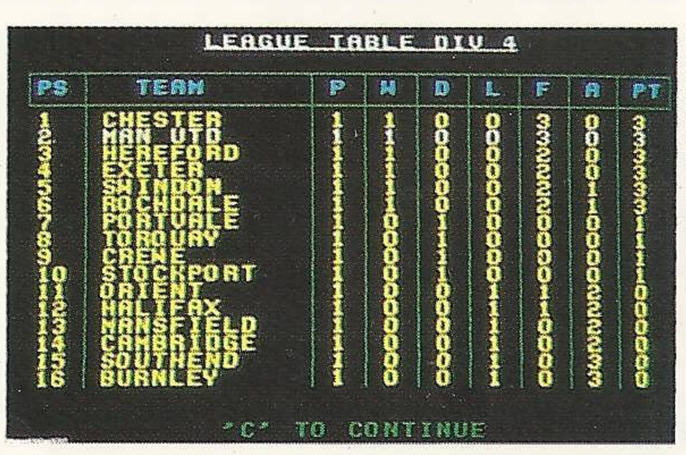
Evet maça çıkmamıza az kaldı. Antrenmandan sonra son olarak maça çıkmadan evvel karşınıza üç tane seçenek çıkıyor.

1) CHANGE TEAM: Buradan takım kurabilirsiniz "A" select player: "A" tuşuna basın ve sonra takıma almak istediğiniz oyuncunun numarasını girin böylece o oyuncuyu takıma almış oluyorsunuz. "B"remove player: "B" tuşuna basın ve takımdan çıkarmak istediğiniz oyuncunun numarasını girin, o oyuncuyu takımdan çıkartın. "C" ile buradan çıkın yalnız her komuttan sonra Return'a basmayı unutmayın.

2) CHECK TABLE: Puan tabelasına bakmak isterseniz bu seçeneği seçmeniz gerekli rakibinizin ve sizin ligdeki durumunuzu görebilirsiniz.

3) PLAY MATCH: Maça bu seçenek ile çıkıyorsunuz. Bir süre kırmızı ve mavi formalı iki takım maç yapıyor. Kırmızı takım rakip, mavi takım ise sizin takım oluyor.

Maç bittikten sonra skor ve sakatlıklar hakkında bilgi veriliyor daha sonra bazen Transfer Market karşımıza çıkıyor buradan sizin takıma futbolucu transfer edebilirsiniz. His Value: futbolcunun fiyatı, Capital: "Y" tuşuna basarak cevap verin böylece o futbolcuyu transfer edebilirsiniz. Soruya "N" tuşuna barak cevap verirseniz transferden vazgeçebilirsiniz. En son haftaki gelir ve gider hesaplar karşınıza çıkıyor. Hasılat, saha kirası, transfer harcamaları, vergi, antrenman gibi harcamaları buradan görmeniz mümkün. Oyunda sadece lig maçları dışında kupa maçları da (FA CUP) var.



League Challange oynaması çok basit olan bir oyun, tavsiye etmek gibi bir niyetim yok çünkü League Challange'dan çok çok daha zevkli ve güzel menajerlik oyunları da var ama siz menajerlik hastasıysanız o zaman alın.

BATTLE CHESS II

Tolga Kale

Oyun Değerlendirmesi
AMIGA

Grafik	: 10
Ses/Efekt	: 9
Oynanabilirlik:	8
Genel	: 9

Herkese merhaba! Eminim satranç seven arkadaşlar. Battle Chess'den çok hoşlanmışlardır. Şimdi bu oyunun ikinci verisyonu çıktı. Ancak bu sefer oynayacağımız satranç bildiğimiz satranç değil. Çin satrancı. Oyunun nasıl oynandığını eminim çabuk öğreneceksiniz. Sizlere ilk önce menülerden bahsedeceğim.

Sağ mouse tuşuna basılı tutunca karşınıza şöyle bir menü çıkıyor:

:DISK: Load Game, Save game, New Game, Set Up Board, Quit

MOVE: Force Move, Take Back, Replay, Suggest Move, Show Layout, Help Move

:SETTING: Sound On/Off, Music On/Off, 3-D Board, 2-D Board roman, 2-D Board Chinese, Human Plays Blue, Modem Plays Blue, Human Plays Red. Amiga Plays Red, Modem Plays Red

:LEVEL: Novice, Level 1-B, Set Time

Eğer bir seçeneğin yanında "+" işareti varsa o seçenek uygulanmaktadır. Menü seçeneklerinin açıklaması ise şöyle:

Load Game: Daha önceden kaydetmiş olduğunuz bir oyuna kaldığınız yerden devam etmek için kullanılır. Bu

seçenekten sonra karşınıza kaydedilmiş olan oyunların bir listesi çıkar. Buradan devam etmek istediğiniz oyun ismini seçip oyuna kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.

Save Game: Bu seçenekle devam etmekte olan bir oyunu kayıt edebilirsiniz. Bilgisayar ilk önce sizden bir Save diski isteyecektir. Daha sonra oyunu hangi isimle kaydetmek istediğinizi soracaktır. İsmi girip RETURN'e basın.

New Game: Yeni bir oyuna bu seçenekle başlayabilirsiniz.

Set Up Board: Artık herkes kendisi için bir açılış düzenleyebilir ve stratejilerini deneyebilir. Burada 2 boyutlu bir tahta üzerinde açılışta hangi taşın nerede bulunacağına karar veriyorsunuz. İsterseniz açılışınıza sadece belirli taşları da koyabilirsiniz. Bu bölümde ise şu seçenekler var.

Clear Board: Tahtayı temizler. Üzerinde hiç taş kalmaz.

Restore Board: Bu seçenekle yapmış olduğunuz seçenekler silinir ve taşlar eski yerlerine giderler.

Next Move Blue, Next Move Red: Hamle sırasının kimde olduğuna karar verilir.

Done: Normal oyun tahtasına geri dönülür. Bu bölümde değişiklik yapıp "done" derseniz yapmış olduğunuz Set-Up kaydedilir ve eskisi silinir. Onun için eski Set-Up'a dikkat edin ve kendinize çok saçma açılışlar hazırmamaya özen gösterin. Yoksa oyundan hiç bir zevk alamazsınız.

Force Move: Eğer bilgisayar nasıl bir hamle yapsam diye düşünürken onu beklemekten sıkılıyorsanız onu hemen oynamaya zorlayabilirsiniz. Böylece bilgisayarın düşünmesi kesilir ve o ana kadar bulmuş olduğu en iyi hamleyi yapar.

Take Back: Bu seçenekle en son yapılmış olan hamle geri alınır. Bu arada hangi tarafın hamlesi olduğu farketmez. Böylece oyunun başına kadar gidebilirsiniz.

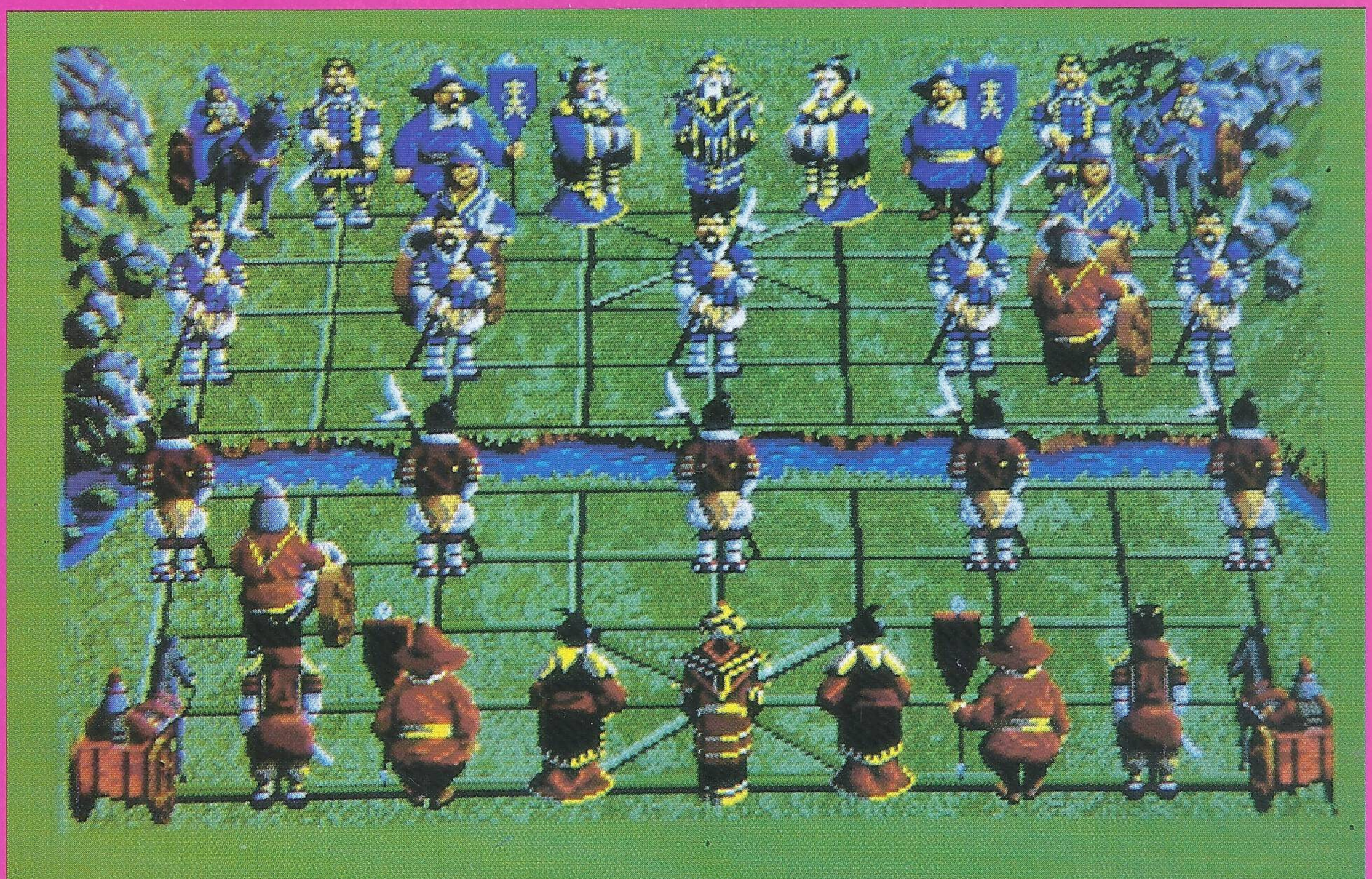
Replay: Diyelim ki iyi olduğunu düşündüğünüz bir hamleyi hatayla geri aldınız (Take back). İşte Replay seçeneği ile o taşı yerine koyabilirsiniz.

Suggest Move: Çok zor durumdasınız ve bir tiyoya ihtiyacınız var. Suggest Move seçeneği ile en iyi hamleyi yapacağınız taş ve gideceğiniz yer belirtilir.

Show Layout: Bu seçenekle oyun tahtasının o anki durumunu küçültülmüş ve 2 boyutlu olarak görebilirsiniz. Böylece önünüzde bulunan taşlar görüşünüzü etkilemez.

Help Move: Bu seçenekle bir taş kliklendikten sonra o taşın hareket etmesi mümkün olan yerler yeşil, hareket etmesi mümkün olmayan yerler kırmızı olarak gösterilir.

Sound On/Off: Oyun sırasın-



daki ses efektlerini açıp kapar.

Music On/Off: Her taşın kendine özgü olan müziğini açıp kapar.

3-D Board: Oyun tahtasını 3 boyutlu ve animasyonlu olarak gösterir.

2-D Roman: tahtayı iki boyutlu olarak gösterir. bu arada taşların üstünde Latin harfleri bulunur.

2-D Chinese: Tahtayı yine 2 boyutlu fakat bu sefer Çin yazısı ile gösterir.

Human/Amiga/Modem Plays Blue/Red: Bu altı seçenekle hangi renk taşlarla kimin oynayacağını saptarsınız. Eğer iki arkadaş birlikte oynamak istiyorsanız Human Plays Blue ve human Plays Red'i seçin. Eğer bilgisayara karşı oynamak istiyorsanız Amiga Plays Blue ve Human Plays Red'i seçin. Kırmızı taşlar sizin, mavi taşlar bilgisayarın olacaktır.

Levels: Seçebileceğiniz zorluk derecesi Novice ile 8 arasındadır. Novice en kolay Level 8 ise en zordur. Bilgisayarınızı ne kadar uzun süre düşünürse o kadar ince ve iyi hamleler bulabilir. Novice derecesinde bilgisayar sadece tahtayı şöyle bir inceler ve hamlesine acele ile karar verir. Düşünme süresi ne kadar uzarsa zorluk da o kadar artar.

Set Time: bu seçenek sayesinde Battle Chese II'nin ortalama düşünme süresini ayarlayabilirsiniz. Bu değer 1 ile 10.000 dakika arasında değişir. Bu seçenekte bir pencere açılır ve bir süre girmeniz beklenir. Süreyi girdikten sonra RETURN'e basın. Artık bilgisayar yazdığınız kadar dakika düşünecektir.

İşte size level'lar ve bilgisayarın bu level'lardaki düşünme süreleri:

LEVEL	SÜRE
Nov.	Özel
1	5 saniye
2	10 saniye
3	30 saniye
4	1 dakika
5	2 dakika
6	5 dakika
7	10 dakika
8	15 dakika

Eğer Kralınız şah durumundaysa mouse pointer'ınız değişir ve bir "şah" ikonu haline gelir. Eğer Kralınız bu durumdan kurtulursa pointer'ınız eski halini alır.

Menülere ulaşmak size mouse ile zor geliyorsa onlardan bazıları yerine kullanabileceğiniz tuşlar şunlar:

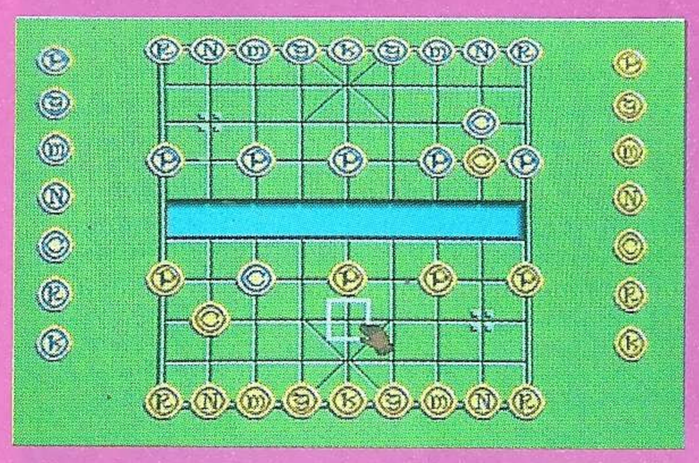
ALT F Force Move
ALT M Suggest Move
ALT T Take Back
ALT S Toggle Sound On/Off
ALT R Replay
ALT L Show Layout

ALT H Help Move
ALT U Toggle Music On/Off

Çin Satrancının Temel Kuralları

Çin satrancında da amaç pek çok oyunda olduğu gibi rakibinizi yenmektir. Bunu da rakibinizin King'ini şah mat pozisyonuna getirerek yapabilirsiniz.

İşte size Çin satrancının belli başlı kuralları:



— İki kişi karşılıklı olarak oynar. Bir kişi genellikle kırmızı diğeri ise genellikle mavi renk taşlarla oynar.

— Her oyuncu bir king (Kral veya Şah), iki Rook (Kale), iki Cannon (Top), iki Knight (Şövalye), iki Minister (Bakan) (Mavi Minister'lar bazen Elephant (Fil) olarak görünürler), iki Counsellor (Koruyucu) ve baş Pawn'a (piyon) sahiptir.

— Amaç rakip King'i şahmat durumuna getirmektir.

— İlk önce kırmızı oynar. Daha sonra ise bu sırayla mavi-kırmızı olarak değişir.

— Her hamle sıranızda sadece bir taş yerinden oynatabilirsiniz. Bir hamle bir taşın yerinden kurallarına uygun olarak başka bir yere gitmesine denir.

— Hiç bir taş (Cannon hariç) hamle sırasında başka bir taş üzerinden atlayamaz veya geçemez. Bir karede birden fazla taş bulunamaz.

— Rakibinizin taşını almak için, hamleniz sırasında kendi taşınızı onun taşının bulunduğu kareye götürmelisiniz. Alınan bir taş oyun tahtasından çıkar ve bir daha geri gelmez. bir seferde yalnız bir taş alabilirsiniz.

— Eğer rakibinizin taşı bir daha ki sefere sizin King'inizi alacak durumda ise King'iniz check (Şah) durumunda demektir.

— King'iniz şah durumunda ise ya onu başka bir taraflara hareket ettirerek ya da önüne onu bloke edecek başka bir taş koyarak onu şah durumundan kurtarmalısınız. Eğer hiç bir şekilde King'inizi bu şah durumundan kurtaramıyorsanız King "Şah-Mat" olmuş demektir. Yani oyun biter.

— Eğer King'iniz uygun bir hareket yapamıyorsa ve Şah durumunda değilse oyun Pat olmuş demektir.

Oyun Tahtası

Ekranda görebileceğiniz gibi Çin Satrancı tahtasında 9 dikey, 10 yatay çizgi var. Chinese Chess oyunu boot ettiğinizde bütün parçalar normal Çin satrancında bulundukları yerdedirler.

Her iki tarafın da 3x3'lük bir alanı vardır (çizgilerle belirtilmiş). Ayrıca ortada ırmak denilen bir açık alan vardır.

Taşlar

KING (Şah): King sağa, sola, ileri geri bir kare ilerliyebilir ancak hiçbir zaman çapraz hareket edemez. Sizin rakibinizin Kingleri ile karşı karşıya gelemezler. Bir taş yerinden oynayınca King'i şah durumuna getriyorsa o da hareket etmez.

COUNSELLOER (Koruyucu): Counsellor'lar kendi sarayları içinde bir kare ve çapraz olarak ilerleyebilirler.

MINISTER (Bakan): Ministerlar çapraz olarak iki kare ilerleyebilirler. Ancak nehirden ve taşların üzerinden geçemezler.

KNIGHT (Şövalye At): Şövalyeler tek kare sağa, sola ileri, geri ve bunu takiben bir kare sağ veya sol çapraza ilerlerler.

ROOK (Kale): Rook'lar yatay ve dikey olarak istedikleri kadar ilerleyebilirler.

CANNON (Top): Cannonlar da Rooklar gibi hareket ederler. Dikey ve yatay olarak istedikleri kadar ilerleyebilirler. Cannonlar daha önceden anlattığım gibi harhangi bir taşın üstünden geçebilirler.

PAWN (Piyon): Pawn'lar nehri geçinceye kadar bir kare ileri gidebilirler. Nehri geçtikten sonra sağa ve sola ilerleyebilirler. Pawnlar hiçbir zaman geri gitmezler ve tahtanın sonuna ulaşarak da rütbe yükseltemezler. Rakip taşı almak için normal satrançtaki gibi çapraz değil normal olarak ilerlerler.

Latin Harfleri

2 Boyutlu Latin harfli (Roman Letterin) tahtada her taş şu harflerle temsil edilir:

K- King
G- Counsellor
M- Minister
N- Kinghts
R- Rook
C- Cannon
P- Pawn

Evet, Battle Chess II, diğer adıyla Chinese Chess, oynamasını öğrendikten sonra normal satranç kadar zevk veren bir oyun. Eğer Battle Chess I'i beğendiyseniz hatta satranç oynamaktan hoşlanıyorsanız bir de Battle Chess II'yi deneyin ve Çin Satrancını öğrenin

DRAKKHEN

Ersen Alptekin

Oyunun Değerlendirmesi
AMIGA 1MB

Grafik : 10
Ses/Efekt : 10
Zorluk : 10
Genel : 10

Drakkhen dünyası esrarlı bir adadır. Dört eşit ısı aralığına bölünmüştür. Arctic, Marshy, Temperature ve Desent. Her bölüm kendi kompleksinde değişik yol sistemlerine, bir Anhak tapınağına (burada karakterlerinizi iyileştirebilirsiniz), iki saray ve bir veya iki kaleye ayrıca halkın bulunduğu bir kaç yapıya sahiptir (bunlardan bilgi sağlarsınız). Ayrıca yolların değişik yerlerinde yaşlı adamlara rastlayabilirsiniz. Bu yaşlı adamlar size görevlerinizin gereklerini ve gittiğiniz yön hakkında bilgi verirler. Bundan başka etrafta bazı tuzaklar bulunmaktadır.

Oyuna başlarken, iyi ve dengeli bir karakter topluluğu kurmaya özen gösterin. En iyi grup bütün mesleklerden karakter bulunduran gruptur. Kendi karakterlerinizi seçmek için Drakkhen II diskini direkt takın o size gerekeni söyleyecektir.

Oyuna başlarken karakterleriniz bazı eşyalara sahiptirler. Fakat bunlar kullanıma hazır halde değildirler. Bunları kullanıma hazır hale getirmek için herhangi bir karakterinizin resminin bulunduğu bölmeye gelerek Mouse'un sağ tuşuna basınız. Ekranda çıkan sayfada hem karakterinizle ilgili durum hem de sahip olduğu eşyalar (yeşil renkte yazılı olanlar) yazılıdır. Eşyaların üzerine oku getirip sağ tuşa basarsanız karakterlerinizin bu eşyaları giydiğini aynı zamanda yazı renginin kırmızıya dönüştüğünü görürsünüz. Buradan çıkmak için, en son giydirdiğiniz karakterinizin üstüne gelerek (resminin etrafı kırmızı olan) sağ tuşa basın. Artık karakterleriniz her türlü savaşa hazırdırlar. Bundan sonra yapacağınız şey ENTER tuşuna basarak tüm karakterlerinizi harekete hazır hale getirmek ve yön tuşlarını kullanarak Doğu'da bulunan Prince Hordhen'in sarayına gitmektir. Dışarıda dolaşmak yeni başlayan karakterler için oldukça tehlike-

lidir.

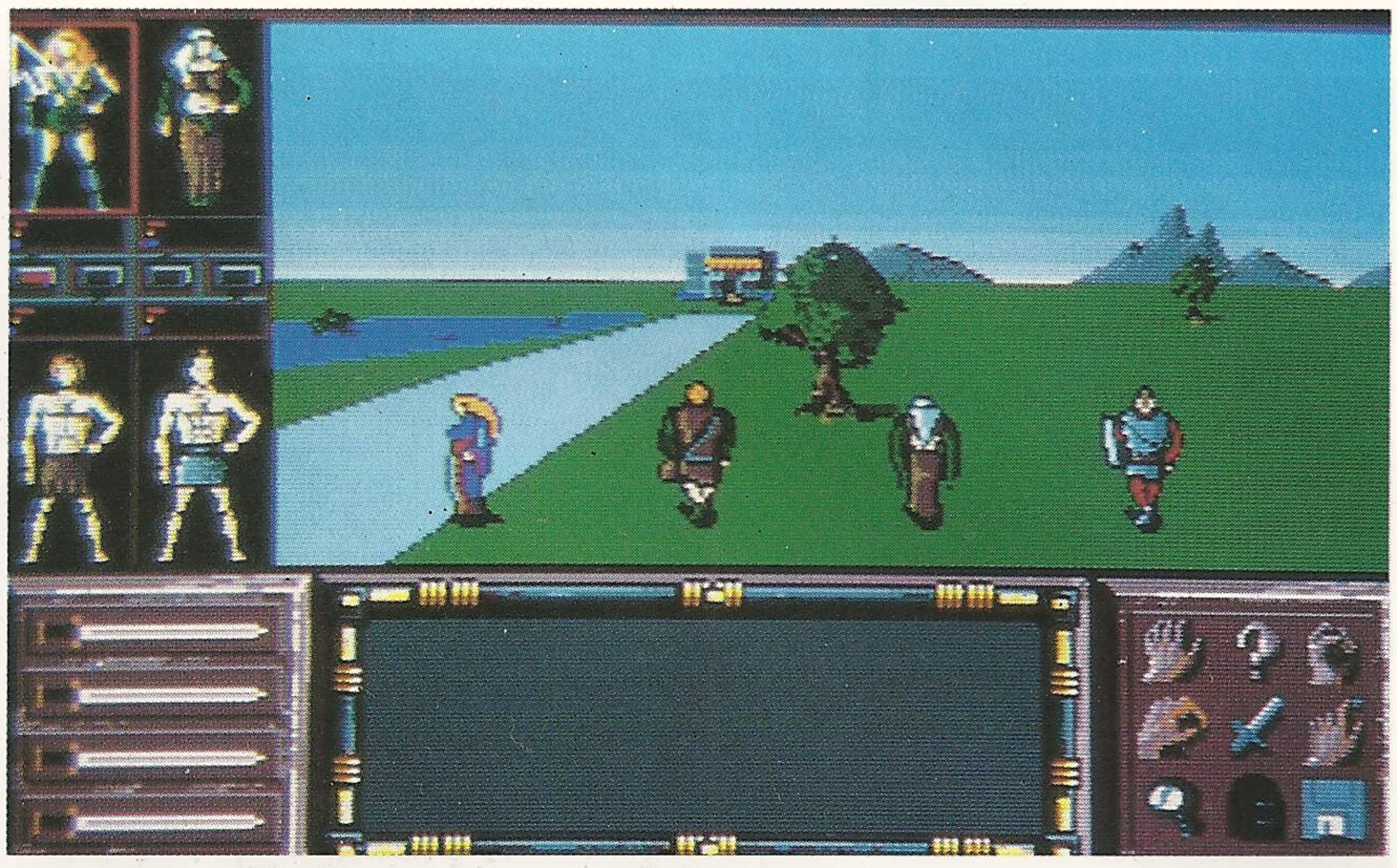
Saraya geldiğinizde köprüden geçmek için önce rahibinize Invisibility büyüsünü yaptırın. Büyü yaptırmak için karakterlerinizin resimleri altında bulunan kılıçlara gelin. Büyü yaptırmak istediğiniz karakterinizin kılıcına gelin ve Mouse'un sağ tuşuna basın. Bazı garip şekiller çıkacaktır. İşte o şekiller sahip olduğunuz büyülerdir. Hangi şeklin hangi büyüye ait olduğunu bulmak size kalmış.

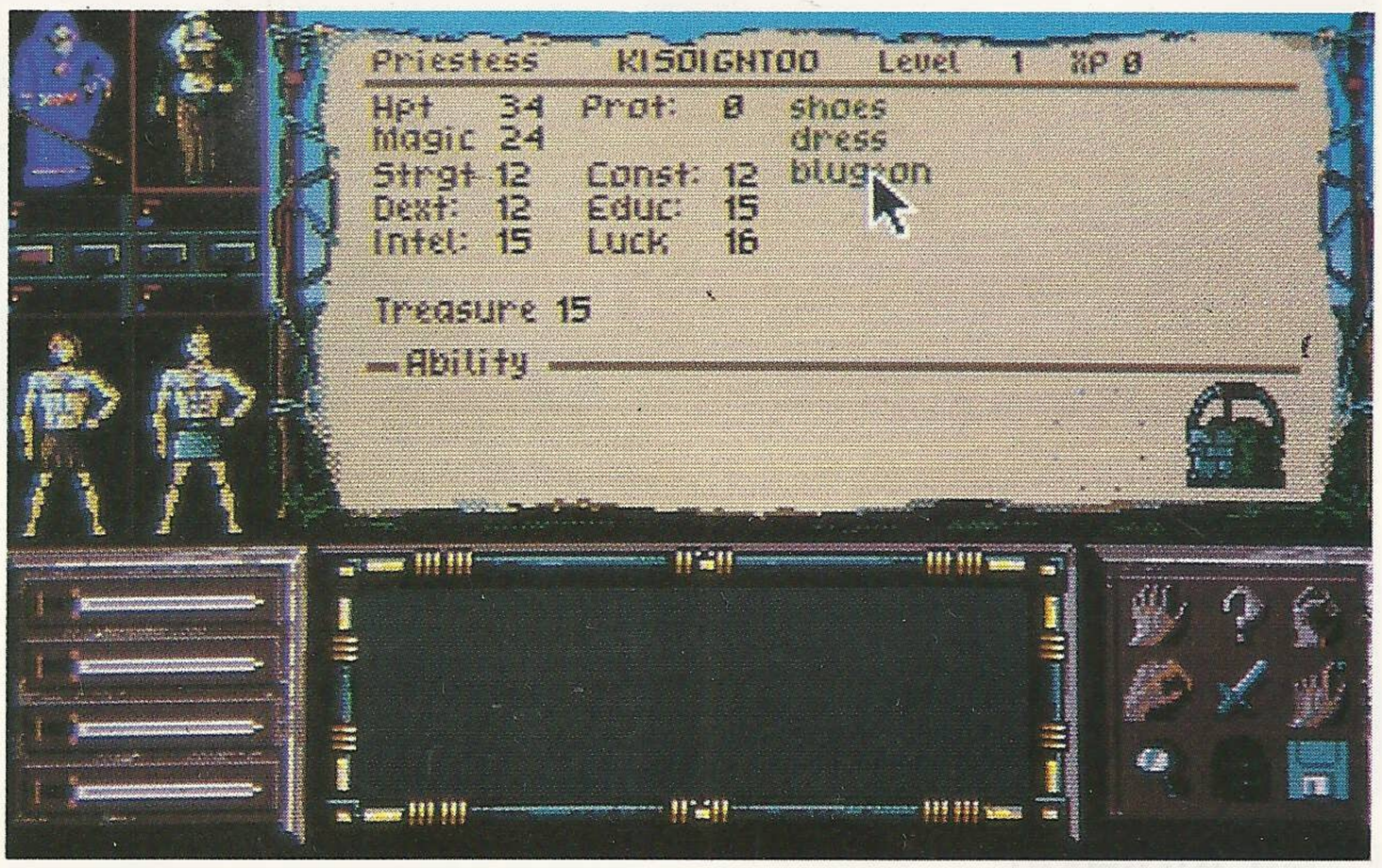
İçeri girdikten sonra savaşçı veya keşifçinizle alt kattaki odaları araştırmaya başlayın. Çünkü üst katlar henüz size uygun olmayabilir.

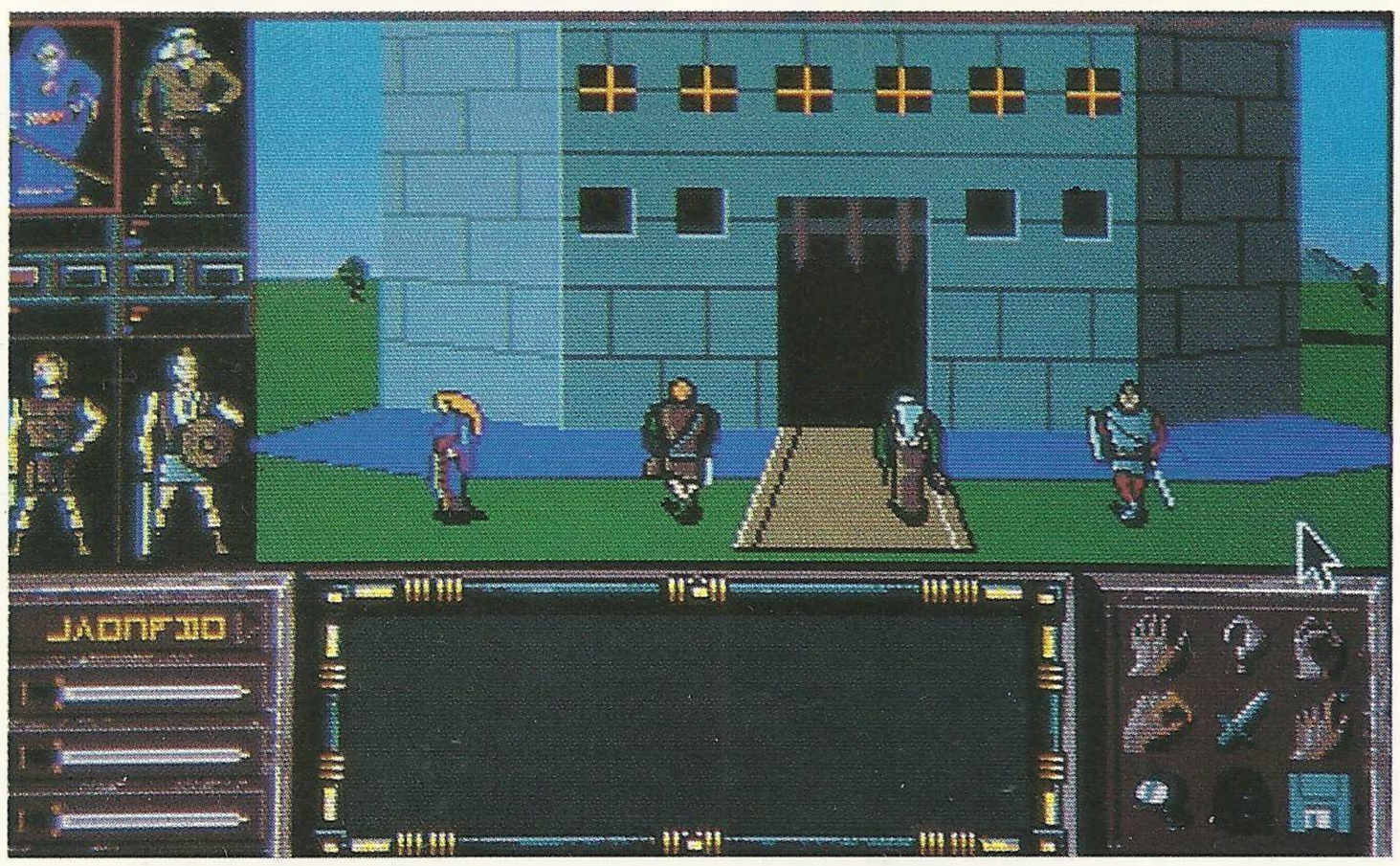
Ortalık çeşitli tipteki düşmanlarla doludur. Alt kattan başlayarak ve level atlayarak yavaş yavaş üst katlara çıkın. Level atlamanın kolay yolu, saraya girdikten sonra kapıları açan mekanizmanın yanlış düğmesine basarak, ortaya çıkan canavarları yok ettikten sonra saray dışına çıkıp Save etmektir. Aslında her dövüşten sonra Save etmek oyunda çok yararlı olur. Çünkü herhangi bir anda sizden çok üstün bir yaratıkla karşılaşıp yok olabilirsiniz.

Karakterlerinizi yeterince Level atlamadan çöle sokmamanız yararınızadır. Çünkü çöl en tehlikeli yaratıkların bulunduğu bölgedir. Yön sorununuz olursa doğan veya batan güneşten yönünüzü bulabilirsiniz. Arctic bölgesi de oldukça tehlikelidir. Fakat silahtar orada olduğu için yeni silah almak veya satmak için oraya birkaç defa girmek zorundasınız.

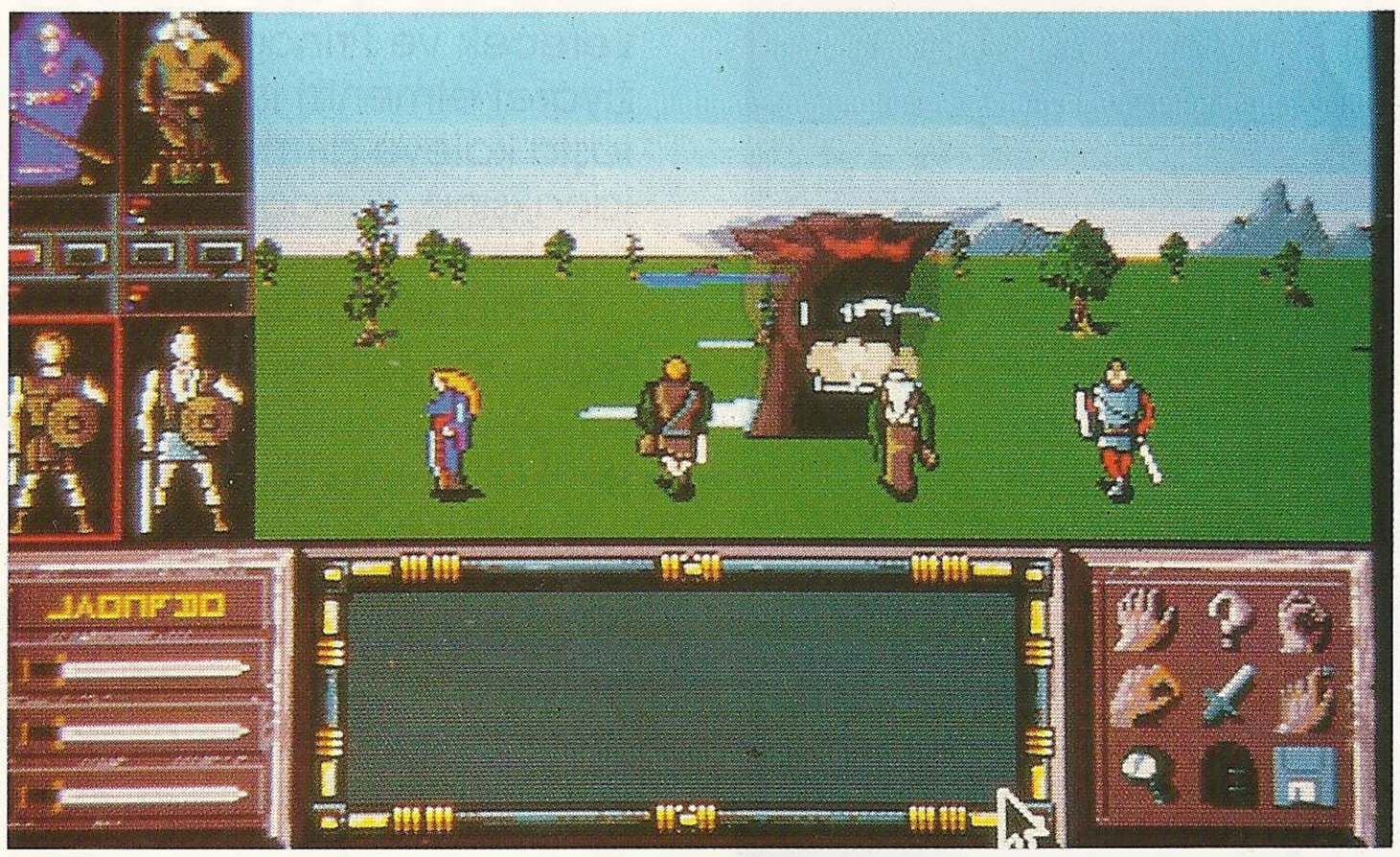
İlk başta bulacağınız zırhlar keşifçiler (Scout) veya savaşçılar içindir. Bunları sihirbazınıza giydirmek iyi olmaz. Sihirbazlar genellikle ölü Drak şovalyelerinin üzerlerinden çıkan turuncu renkte pelerinler, çeşitli kolyeler vs. gibi şeyler giyerler. Şunu hiçbir zaman unutmayın en zor öldürdüğünüz canavardan bulacağınız eşyalar en iyi eşyalardır.







Oyunun önemli özelliklerinden biri, sihir sistemidir. İlk baş-



ta her ne kadar sihirbazlarınızın sihir güçleri sınırlı olsa da Level atladıkça bu güç katlamalı olarak artar. Hem rahipler hem de sihirbazlar grubu iyileştirici büyüler yapabilirler.

Drakkhen dünyasını gezerken saldırılardan ENTER tuşuna basarak kaçabilirsiniz. Fakat bu her zaman olumlu sonuç vermez. Yaralı karakterleriniz Anhak tapınaklarında iyileştirilebilirler. Hatta ölü karakterleriniz gerekli eşyalara sahipse tekrar hayata dönebilirler. (Bu gerekli eşya yeşim taşlarıdır.)

Drakkhen adasında yürümekten fazla hoşlanmayanlar için teleportasyon köprüleri yapılmıştır. Mesela Portal 1'den Portal 6'ya, Portal 2'den Portal 3'e, Portal 4'den de Portal 5'e atlarsınız. Birkaç kere gidip gelirseniz Portal'ların yerlerini çözersiniz.

Şimdi size ilk iki bölümü ve ipuçlarını vereceğim. Diğer bölümleri çözmek ve kötülük dolu Drak Lord'unun Dragon ordularını ülkeden uzaklaştırmak size kalmış. Dragon ve insan ırkının geleceği sizin ellerinizde.

Bölüm 1

Prens Hordtkhen'in sarayına girin. Invisibility büyüsünü yapmayı unutmayın. İçeri girdikten sonra duvardaki sembollerle oynayıp kapıları kapatan elektrik gücünü kaldırın. İlk kata çıkın. Lizard'ı öldürdükten sonra sol odaya savaşçınızı gönderin. Drakh askeri parçaladıktan sonra soldaki kapının kilidini açın. Bu kapıya güçsüz karakterleri yaklaştırmayın çünkü ufak bir tuzak var. Güçsüz karakterleriniz her an ölebilir.

Kapı açıldıktan sonra kuvvetli başka bir karakteri seçin ve savaş durumunu kaldırarak odanın alt solundaki odadan içeri girin. Şansınız varsa prensle yatak odasında karşılaşırsınız. Sakin savaş moduna girmeyin sizi bir anda öldürecek gücü sahiptir. Prensin arkasında bulunan zırhı alın ve geldiğiniz kapıya doğru yönelin, kapıdan çıkmadan önce

prensi iki defa sorgulayın. İkincisinde kardeşine bir mesaj götürmenizi isteyecek. Artık daha fazla oyalanmadan odayı terk edin çünkü prens çabuk öfkelenen bir karaktere sahiptir.

Bölüm 2

Sarayı terkedin ve doğuya, prenses Hordtka'nın sarayına doğru gidin. İçeri girin. Sarayı saldırılmış olarak bulacaksınız. Prensin sarayına dönün ve prensin odasına gidin. Haberlerinize çok sinirlenecektir ve sizi kardeşinin tutulduğuna inandığı Prens Haaggkhen'in sarayına yollayacaktır.

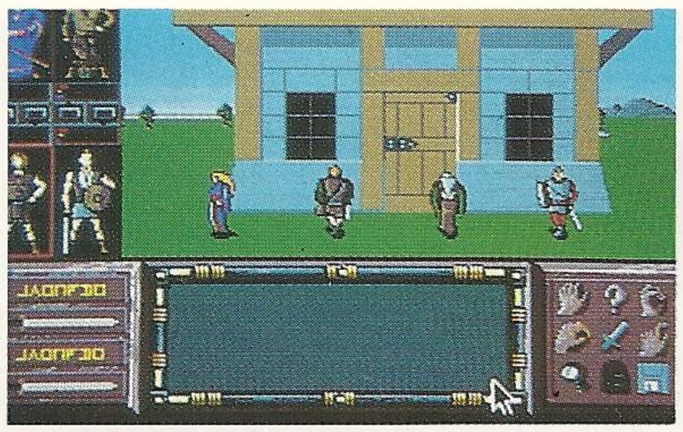
Bundan sonrasının çözümü size kalmıştır. Yalnız bazı ipuçları vermeden önce ekranın sağ alt köşesinde bulunan işaretlerin anlamlarını söyleyeyim.

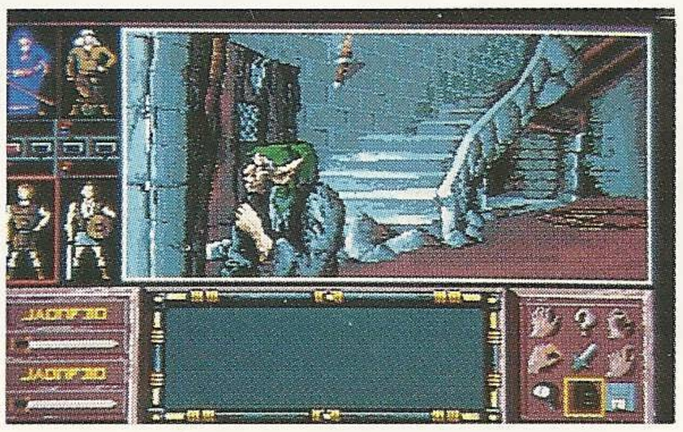
Sol üst taraftaki el işareti karşılaşacağınız karakterleri selamlamaya yarar. Eğer olumlu bir cevap alırsanız konuşmaya devam edin. Onun yanındaki soru işareti karşılaşacağınız karakterlerle konuşmaya yarar. Onun yanındaki ise her hangi bir karakterinizin istediğiniz bir yere vurmasını veya büyü yapmasını sağlar. Orta sıranın solunda bulacağınız eşyaları almaya yarayan el işareti bulunur. Ortadaki kılıç savaşı sembolize eder ve tüm karakterlerinizi savaşa sokar. Onun yanındaki işaret bazı sistemleri çalıştırmaya yarar. Büyüteç işareti bilgi edinmek istediğiniz (bulunduğunuz ortamla ilgili) her hangi bir şey için size bilgi verir. Kapı işareti kapıları açıp içeri girmeye yarar. Disket işareti ise disk işlemlerini yapar.

Bazı ipuçları...

1. Karakterlerinizi donatın. Oyuna bazı donanımlarla başlıyorsunuz fakat hiçbiri hazır bulunmaz.

2. İlk kaleye girin. Kırmızı sembollerden biri kapılardaki





güç alanlarını yok eder. Eğer yanlış sembole basarsanız canavarlar çıkar. Eğer canavarları yok ederseniz dışarı çıkıp Save edin. Kaleyi araştırın ve silah ve zırh alın.

3. Merdivenlerden yukarı çıkın ve sola girin. Bundan sonra her odaya girdiğinizde savaş modunda olmamaya dikkat edin. Yoksa prens sizi ezer geçer. Prens size bir mesaj verecektir ve bunu kardeşine götürmenizi isteyecektir. Ayrıca kalenin yönünü de verecektir.

4. Princess of Earth'ün kalesine gidin ve prensin kalesine geri dönün. Size diğer kalenin yönünü verecektir fakat buna fazla güvenmeyin. Bu kale Princess of Water'ın kalesidir.

5. Unlock büyüsünü kullanarak köprüyü açın. Kaleye girin ve bazı kullanışlı zırhlar alın. Eğer burada hayatta kalamayacağınızın farkına varırsanız, Train'e veya bir Visit The Weaponsmith'e ihtiyacınız var demektir.

6. Bu noktadan sonra size verebileceğim başka sağlam ipucu yok ama... Silahtardan sonra kuzeye Princess of Air'in kalesine gidin. Burada bulacağınız yüzük size kalenin kapılarını açacaktır.

7. Princess of Air'in kalesinde sağdaki ilk kapıdan girin ve Princess of Earth'ü buluncaya kadar devam edin. Size GEM'i verecek ve Prince of Warter'ı ziyaret etmenizi isteyecek. Bu taşla kaleye girme imkanı bulacaksınız. Bundan sonra oyunun takibi kolaylaşıyor.

8. Princess of Water'ı ziyaret edin. Size Prince of Earth'ü gidip öldürmenizi isteyecek ve yeni silah ve zırh verecektir.

9. Prince of Earth'ü öldürün ve GEM'ini alın.

10. Princess of Water'ın kalesine dönün. Size GEM'ini verecektir ve Princess of Fire'ın kalesinin yönünü söyleyecektir.

11. Princess of Fire'ın kalesinde bir başka GEM bulacaksınız ve burada Prince of Air'la karşılaşacaksınız. Sizden kardeşini öldürmenizi isteyecek.

12. Princess of Air'ı öldürün ve GEM'ini alın. Kaleyi terk ederken Prince of Air'la karşılaşacaksınız ve size GEM'ini verecektir. Sizi daha Prince of Water'ın GEM'ine sahip olmadığınızı hatırlatacak ve onu almanızı isteyecektir. Ayrıca Prince of Fire'ın kalesinin düşman tarafından kuşatıldığını söyleyecektir.

13. Prince of Water'ın kalesine gidin. Onu orada bulacaksınız.

Benden bu kadar.

Çok hoş bir FRP. Mutlaka alın tavsiye ederim.

DEATH KNIGHTS OF KRYNN

Ersen Alptekin

Oyun Değerlendirilmesi:

Grafik	: 9
Oynanabilirlik	: 8
Ses	: 7
Genel	: 8

Myrtani adında çok güçlü bir Aurak Droconları kötülük güçlerini bir araya toplamıştı. Bir kez daha Dragon yumurtalarını çürütme yolunu bulmuştu. Ölü şövalye Sir Lebaum'un yardımıyla orta Krynn'in kontrolünü ele geçirmiş ve Draconianlar ve ölülerden meydana gelen çok tehlikeli bir ordu toplamaya başlamıştı.

Solamnic kuvvetleri bölgede toplanmaya başlanırken, bir grup kahraman Myrtani'nin gizli planını ortaya çıkarmıştı: birden bire güçlü bir ordu toplamak ve Solamnic kuvetlerini pusuya düşürme. Myrtani ilk saldırıda bazı anahtar niteliğindeki liderleri öldürüp, geri kalan dağınık kuvvetleri ezmeyi umuyordu. Çalınmış bir büyü kitabından, Dragon yumurtalarını Draconian'lara çevirmeyi öğrenmişti. Ve yumurtalar çok iyi gizlenmişti, Lance savaşından sonra Solamnic izcileri bile yerlerini bulamamışlardı.

Küçük bir grup kahraman, Kernen'de çok iyi korunan Myrtani'nin sarayına girmişler ve kötülük tanrıçasının kulu olan cariyesi Takhisis'i sihir kullanmadan öldürmüşlerdi. Draconları güçü olmadan Solamnia şövalyeleri kötülük ordusunu yok etmeyi başarabilirler ve bölgeye tekrar barışı getirebilirler.

Önemli Jeografik Özellikler:

Bölgenin ilk büyük kenti Kalaman ve Vingaard Keep'tir. Bu iki şehir bölgeye yayılmış olan bir çok köye valilik ederler. Bunlara Dwarven köyü Turef, Gnom köyü Quazle, ve insan kasabaları Cerberus ve Cekos'da dahildir. Bu bölgede, arkalarında viran kaleler ve şatolar bırakan bir çok savaşlar olmuştur. İnsanların kötü düşmanları vardır ve korunmaları lazımdır. Bunların en ünlüsü güllerin şövalyesi olan Lord Soth'un şatosu Dargaard Keep'tir. Şimdi bu kale terkedilmiş ve çürümeye bırakılmıştır.

Karakterler ve Partiler:

Partilerinizi karakter denilen bireysel şahsiyetler oluşturur. Ayrı ayrı kabiliyetlerde olabilirler. Örneğin bazıları savaşçı, diğerleri rahip, başkaları büyücü mesleklerinin üyeleri olabilir.

Irklar:

Karakterlerin mensup olabileceği yedi ırk vardır. Her biri-

nin ayrı ayrı güçlü ve zayıf yanları bulunur.

Silvanesti Elves (High Elves): Uzun boylu, mağrur ve uzun ömürlü bir gene sahiptirler. Sleep ve Charm büyülerine karşı doğal bir bağışıklıkları vardır. Ayrıca saklı kapıları bulmada ustadırlar. Savaşta uzun ve kısa kılıç ve yay ile saldırırlarken bonus alırlar. Öldükten sonra diriltilemezler. Silvanesti Elf'leri Fighter, Paladin, Mage, Cleric, Ranger veya karışık sınıfta olabilirler.

sahiptirler. Mountain Dwarf'lar Fighter, Paladin, Thief, Cleric of Reorx ve karışık sınıflardan olabilirler.

Hill Dwarves: İnatçı, sert ve bitip tükenmek bilmeyen çalışkanlıklarıyla ünlüdürler. Ayrıca el sanatlarındaki maharetleri tüm dünyada söz konusu olmuştur. Büyüye ve zehire dayanaklıdırlar. Savaşta Goblin'lere saldırırken bonus alırlar. Ayrıca Orge ve Giant'ların saldırılarından kaçmada ustadırlar. Dwarf'lar Fighter, Thief, Ranger, Cleric veya karışık sınıfa mensup olabilirler.

Humans: Kyrnn dünyasının en genel ve en çok bulunan ırkıdır. Figter, Mage, Cleric, Thief, Paladin, Knight olabilirler.

Qualinesti Elves:: Silvanesti kardeşlerinden biraz daha küçük ve daha arkadaş canlısı Elf'lerdir. Silveanesti'lerle aynı özelliklere sahiptirler. Qualinesti'ler Fighter, Ranger, Mage, Thief, Cleric ve karışık sınıflarda bulunabilirler.

Half-Elves: Melez bir ırktır, insan ve elf ırkının bir çok iyi özelliklerine sahiptirler. Sleep ve Charm büyülerine dayanıklıdır ve saklı kapıları bulmaya yatkındırlar. Half-Elf'ler Fighter, Knight, Paladin, Mage, Cleric, Thief, ranger ve karışık sınıflardan olabilirler.

Mountain Dwarves: Hill Dwarf kuzenlerine nazaran daha bir boylara ayrılmış ve daha saftırlar. Bundan başka Hill Dwarf'larla aynı özelliklere

Ranger, Cleric of Reox veya karşıt sınıflardan olabilirler.

Kender: Bu küçük insanlar korkusuzlukları ve dinmez meraklarıyla ünlüdürler. Büyüye ve zehire karşı dayanıklıdırlar ve yüksek zekaya sahip düşmanlarına karşı özel kabiliyetler geliştirmişlerdir. Kender bu kabiliyetini kullandığında, düşman aklını yitirir ve ne yaptığını bilmez bir hale gelir. Kender'lerin kullanacağı en iyi silah Hoopak'tır. Hoopak'lar bir uçları mızrak, diğer ucu sapan olan bir silahtır. Hem yakın dövüş silahı hemde uzak dövüş silahı olarak kullanılırlar. Kender'ler bu silahla çok öldürücü vuruşlar yapabilirler. Ayrıca bu silahı kullanırken özel bonus alarlar. Thielf, Fighter, Runger, Cleric veya karışık sınıfa mensup olabilirler.

Yetenekler:

Her karakter altı rastsal olarak oluşan yeteneğe sahiptir. Bu yetenekler karakterin ırkına ve sınıfına bağlı olarak hesaplanır. 2'den 18'e kadar bir değer alırlar ve bazı bonuslara, sınırlamalara sahiptirler.

Karakterlerin sınıfına bağlı olarak bu yeteneklerin biri veya bir kaçı öncelikli olarak tercih edilir. Bu tercihin sebebi o sınıf için bu yeteneklerin ayrı bir değer taşımasından dolayıdır. Örneğin Strenght (güç) Fighter'lar (savaşçı) için bir anahtar yetenektir. Hemen hemen bütün karakterler bu öncelikli yeteneklerin 16'yı geçmeleri halinde özel bonuslar alırlar.

İnsan olmayan karakterler, yetenekleri için, ırktan ırka değişen özelliklere göre bir geliştirici alırlar. Mesela, Dwarf'lar + 1 bonus Constitution yeteneği için alırlar ve maksimum Constitution sayısı 18 yerine 19 olabilir.

Strenght (Güç) (STR): Karakterin fiziksel gücü, kas gücü ve dayanıklılığının bir göstergesidir. Savaşçı tipli karakter 18 üstünde artı değerler alabilirler. Bu değerler 01, 33, 99 gibi bir yüzdeyle taban gücünün yanında ifade edilebilirler. Yüksek güçler karakterin göğüs göğüse çarpışmalarda yakın dövüş silahlarını kullanma kabileyetlerini arttırırlar. Ayrıca güç, karakterin savaşta yavaşlamadan ne kadar ağırlık taşıyabileceğini belirler.

Inteligence (Zeka) (INT): Karakterin iyi öğrenebilme gös-

tergesidir. Zeka, büyücülerin meslekleriende ne kadar ilerleyebileceğini ve kullanabileceği büyü tipini ve sayısını sınırlar.

Wisdom (Kavrama) (WIS): Karakterin, dünyayı anlamasının ve dünya güçlerine tesir edebilmesinin ölçüsüdür. Cleric'ler yüksek Wisdom puanlarında ekstra bonus alarlar ve bu Wisdom puanları onların yapabileceği büyüleri sınırlar.

Dexterity (Hüner) (DEX): Karakterin el becerisinin ve çevikliğinin göstergesidir. Thief'ler yüksek Dexterity puanlarından dolayı bazı özelliklere sahip olurlar. Dexterity karakterin savaşta, uzak döğüş silahlarını ne kadar iyi kullandıklarını ve düşmanların saldırılarından ve ölçüde korunabileceğini de gösterir.

Constitution (Sağlık) (CON): Karakterin, genel vücut sağlığının bir ifadesidir. Fighter'lar 14 puanın üstünde her CON puanı için savaşta ekstra bir vuruş puanı (Hit Point (HP) alırlar. Savaşçı olmayan karakterler de aynı özellikleri gösterirler fakat her Level atlayışında HP'lerine iki puan ekstradan eklenir (15 puanını altında bu özellikler alınamaz). Bu özellikler karakter 10 Level'a gelene kadar devam eder. Ayrıca CON puanları karakterin ne kadar diriltebileceğini ve tekrar diriltmenin ne ölçüde başarılı olabileceğini gösterir. Başarılı her diriltmede karakter CON puanından 1 puan eksilir.

Charisma (Karizma (CHA): Karakterinizin başka bir karakteri etkileme gücüdür. CHA puanını, karakterin başkalarına kendi isteğini ne ölçüde yaptırabileceğini gösterir. Bu NPC'lere (Non Player Charecter (oyuncunun olmayan karakter) kumanda etme faktörüdür. NPC'lerle anlaşmaya giren karakterler en yüksek CH puanına sahip olan karakterlerdir.

Karakter Sınıfları:

Bir karakter en azından bir sınıfa dahil olmalıdır. İnsan olmayan karakterler birden fazla sınıfa dahil olabilirler. Birden fazla sınıfa dahil olan karakterler, bütün bu sınıfların özelliklerini taşırlar fakat aldıkları Experiance puanları bölüneceğinden daha zor Level atlarlar.

ric'lerin öncelikle kabiliyeti Wisdom'dır.

Fighter: Bütün zırhları ve silahları kullanabilirler fakat büyü yapamazlar. Fighter'lar CON'ları 17 ve daha üstündeyse özel güç ve HP kazanırlar. Fighter'lar için öncelikli kabiliyet Strenght (STR)'dir.

Mage: Çok güçlü büyülere sahiptirler ama zırh veya silah kullanmazlar (Dart ve Sataff hariç). Mage'ler sadece Scroll'larda ve kendi sihir kitaplarında bulunan büyüleri

Karakterler, sınıflarına, Level'larına (derece) ve kabiliyetlerine göre HP, büyü ve başkaca özellikler alabilirler.

Cleric: Cleric'lerin büyüleri onlara inandıkları ilahları tarafından verilmiştir. Ayrıca zırh giyip, ezici silahlar kullanabilirler (köşeli veya nişan almalı silahlar kullanamazlar). İlahı seçtikten sonra Cleric'ler sadece ilahların verdiği özellikleri kullanabilirler. Her ilah dahil oldukları çiçeğe göre özelliklere sahiptir (bu konu ileride anlatılacaktır). Cleric'ler ölüleri (Skeletons, Zombie gibi) tahrip etme veya geldikleri yere geri gönderme gibi bazı özel güçlere sahip olabilirler. Bu güç Cleric derece atladığında otomatik olarak atar. Cleyapabilirler. Kyrnn dünyasında büyücüler üç aya göre güç ve özellik alırlar. Bu aylar beyaz, kırmızı ve siyahtır. Bu aylar ekranın tepesinde gösterilmiştir. Örneğin beyaz Mage ay kırmızıdayken gücünün büyük bir bölümünü, ay siyahtayken tamamını kaybeder. Ay beyazdayken gücünün maksimumuna ulaşır. Öncelikli kabiliyeti Intelligence'dir.

Paladin: Tüm silah ve zırhları kullanabilirler. Ayrıca Disease'e (hastalık) karşı tamamen bağışıktırlar ve 9. dereceden sonra Cleric büyülerini kullanabilirler. Paladin'ler Fighter'lar gibi özel güç ve Hp alırlar. Büyülere ve zehre karşı da kuvetlidirler.

Paladin'lerin özel durumla-

rından ötürü ilahlarından gelen bazı özel büyü kabiliyetleri vardır. Kendi derecelerinden iki alt seviyede Cleric iseler ölüleri geldikleri yere döndürebilirler ve devamlı protection from Evil 10 Radius büyüsüyle çevrilidirler. Günde bir kez her dereceleri için 2HP kadar bir yarayı iyileştirebilirler. 1-5 derecelerii arasında haftada bir kez, 6-10. derecelerde haftada iki kez ve 11-14. derecelerde haftada üç kez Disease iyileştirebilirler. Onuncu derecede Paladin'ler Cleric büyüleri kullanabilirler fakat Cleric Scroll'u kullanamazlar.

Paladin'ler Lawful Good hizasında olmalıdırlar ve INT ve CON puanları en azından 9, STR puanı en azından 12, WIS puanı en azından 13 ve CHA puanı en azından 17 olmalıdır. Öncelikle kabiliyeti STR ve WIS olmalıdır.

Ranger: Bütün zırhları ve silahları kullanabilirler. Ranger'ler Fighter'lar gibi özel güç ve ek HP puanı alırlar. Devlet sınıfına ait canavarlarla dövüşürken fazladan zarar verirler. Partiye üçten fazla Ranger katılamaz.

Ranger'ler doğayla çok iyi bir uyum içerisindedirler ve 8. dereceye geldiklerinde Druid büyüleri kullanabilirler. 9. derecede Mage büyüleri kazanırlar fakat hiç bir Scroll kullanamazlar.

Ranger'ler Good çizgisinde olmaları gerekir. STR'de ve INT'de en azından 13 WIS'de ve CON'da en azından 14 puana sahip olmaları gerekir. Öncelikle kabiliyetler STR, INT ve WIS'dır.

Solamnic Knight: Krynn dünyasının şövalyelik onurudurlar. Knight'lar üç adet Order denen gruba bölünmüşlerdir. Bunlar, Knights of the Crown, Knights of the Sword ve en prestijli Knights of the Rose'dur. Her biri silahta kendi hünerlerine ve cesarete sahiptir.

Knight'lar, savaşta liderlik kabiliyetleri bakımından çok değerlidir. Ne zaman patilerinde Knight bulunan bir grup savaşa girerse, Knigth bir liderlik kontrolü yapar. Eğer bu kontrol başarılı olursa partiye dahil olmayıp sizin yanınızda savaşan karakterler partiye dahil edilmiş gibi kontrolünüze girerler. başarıdaki artış Knight'ın bu üç Order içindeki yükselişle bağlantılıdır.

Knight'lar varlıklarını Order'a borçlu olduklarından topladıkları hazineyi hasat olarak Order'a teslim ederler. Knights of the Crown elindeki hazinenin % 10'nu, Knighhts of the Sword ve Rose 20 Steel'den başka ellerindeki her şeyi bir Outpost'a veya kaleye girişte Order'a teslim ederler. Knights of the Sword ve Rose'a dahil olan Knight'lar 6. dereceye geldiklerinde bazı Cleric büyüleri yapabilirler.

Crown ve Sword'a dahil Knight'lar yeterli kabiliyet ve derecede iseler Rose grubuna girmeye hak kazanırlar.

Sword'a katılabilmek için Knight'lar en azından STR 12, INT 9, WIS 13, DEX 9, CON 15'e sahip olmalıdırlar.

Rose'a dahil olmak için en azından STR 15, INT 10, WIS 13, DEX 12 ve CON 15'e sahip olmalıdırlar.

Thief: Kılıçlarla, yaylarla ve sapanlarla savaşıp Leater Armour (deriden yapılan bir çeşit hafif zırh) giyebilirler. Savaşta kullandıkları (daha sonra açıklayacağım) Back Stabbing denen öldürücü bir özelliğe sahiptirler. Ayrıca kapıları açmada ve tuzakları bozmada özel yetenekleri vardır. Hırsızlar için öncelik kabiliyet DEX'tir.

Hayat Felsefeleri:

Karakterlerin yaşamı boyunca diğer karakterlere ve bazı sihirli eşyalara karşı davranış felsefesidir.

Lawful Good: İyilik için kanunlara uymayı felsefe edinenlerdir.

Lawful Neutral: iyi ve kötülükten önce kanunlara uymayı felsefe edinenlerdir.

Neutral Good: Kanunlar yerine iyiliğe inanmış kişilerdir.

True Neutral: Kötülük ve iyilik, nizamla karmaşa arasında bir dengenin olduğuna inananlardır.

Chaotic Good: Özgürlüğün, iyilik veya kötülüğe naza-

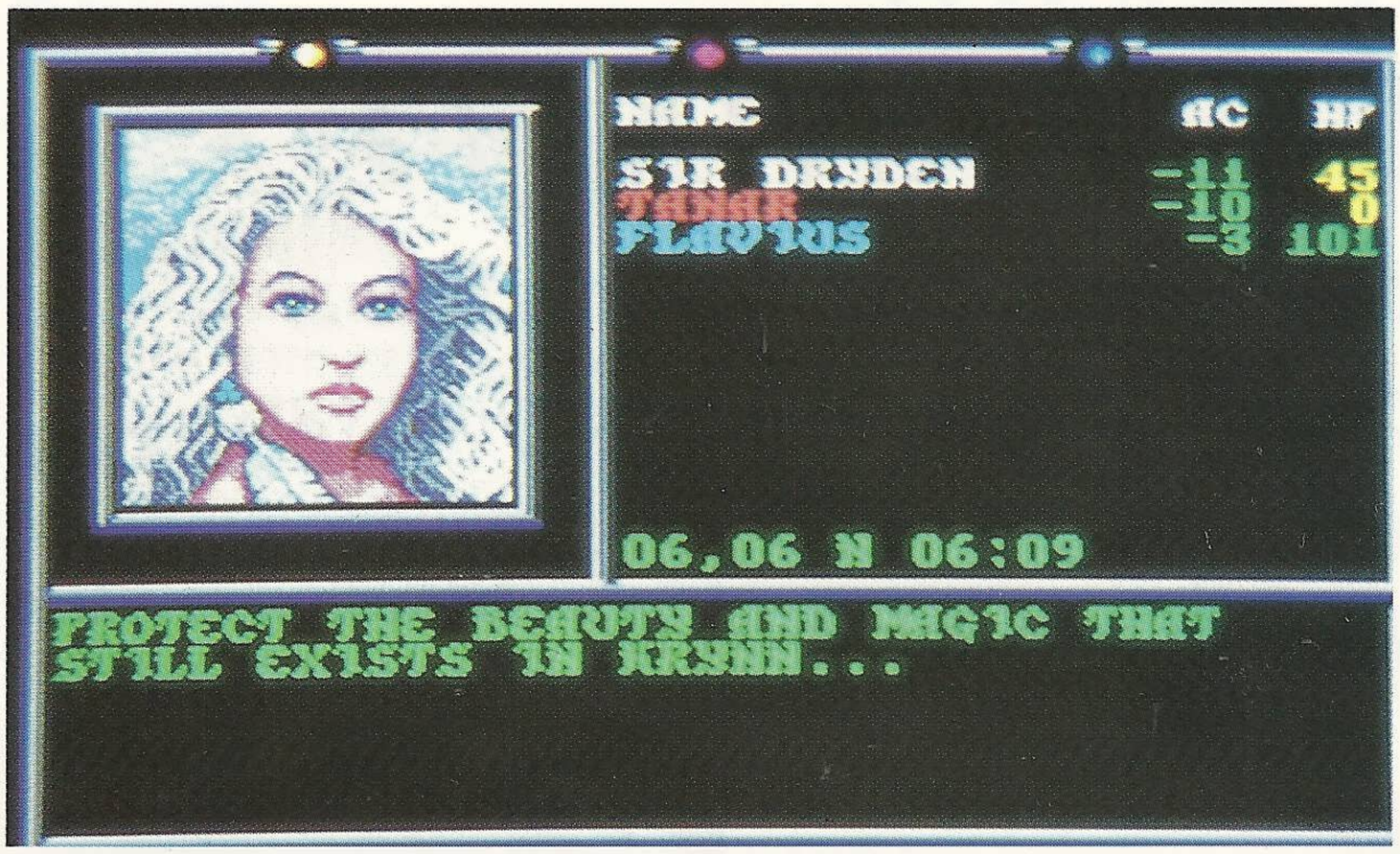
ran daha fazla önemli olduğuna inanmış karakterlerdir.

Diğer Özellikler:

Her karakter oyununun gidişatını etkileyen üç önemli değere daha sahiptirler. Bunlar Hit Points (vuruluş (yaşam) puanı), Experience points (tecrübe puanı) ve Level'lar (dereceler) dır.

Hit Points (HP): Karakterin kendini kaybetmeden önce ne kadar darbe alacağının göstergesidir.

Experience Points: Karakterlerin bu macerada ne öğrendiklerinin göstergesidir. Yüksek dereceli karakterler mesleklerinde daha başarılı olurlar.



Savaşlar:

Görevi tamamlamak için karakterlerin bir çok tehlikeli düşmanlarla savaşmaları gerekir. Savaşlar, taktik savaş haritasında geçer ki bu harita bulunduğunuz arazinin daha detaylı bir halidir. Bu harita görünmeyen karelere ayrılmıştır. Hareket ettiğinizde bu karelerin varlığını hissedersiniz. Hareketler Movement Point (MP) (hareket puanı) esas alınarak yapılır. Her harekette hareketin ve arazinin durumuna göre MP'nizden bir miktar eksilir. MP'niz sıfır olduğunda hareket edemezsiniz. Çapraz hareketler doğrusal hareketlere göre biraz daha fazla puan gerektirirler.

Savaşta hareket sırası gelen karakterler (dost veya düşman olsun) rastsal olarak komputer tarafından belirlenir. Bu hareketler içerisinde büyü yapmanın bazı özel hali vardır. Büyünün tipine göre ya hemen devreye girer ya da bir kaç bölüm beklersiniz. Delay komutunu bir karakter için kullanırsanız biriktirdiğiniz hareket sıralarını arka arkaya kullanabilirsiniz.

Oyunun savaş bölümünde komputer canavarların haraketlerini kontrol ediyor. Quick komutuna basarsanız sizin karakterinizi de komputer kontrol eder.

Her karakterin savaş kabiliyetleri onların AC, THACO ve verdikleri zararla ölçülür.

AC (Armour Class) (Zırh Sınıfı): Karakterinizin veya savaştığı canavarın ne kadar zor darbe alacağının göstergesidir. Vurulması en zor olanlar düşük AC puanına sahip olanlardır. Bazı sihirli eşyalar karakterlerin AC'lerinin düşük olmasına yardım edebilirler.

Thaco: Karakterlerin yakın veya uzak döğüş silahlarıyla düşmana isabet yüzdesinin ne oranda olduğunu gösterir 1-20 arası bir rakkamla gösterilir. THACO'nun anlamı AC'si 0 olan bir düşmana isabet kaydetmektir. THACO'nun küçük olması karakterin isabet yüzdesini arttırır. İsabet başarısı rastsal sayının düşmanının AC'si eksi THACO sayısından büyük olursa olur.

Damage (Hasar): Yapılan darbe yerini bulduğunda saldırgan karşı tarafa hasar meydana getirir. Bu yapılan hasar büyü veya silah tipiyle alâkâlıdır. Mesela iskeletler ezici silahlardan daha fazla hasar görürler. Bazı canavarlar sadece büyü gücüyle hasar alabilirler. Toplam hasar sayısı karakterin HP'sini geçtiğinde karakter ölür.

Bazı Saldırı Özellikleri:

Uzak döğüş silahları (yay, sapan gibi) karakterin yanında düşman bir karakter yoksa kullanılabilir. Aynı şekilde uzak döğüş silahını önlemenin yolu o karakterin yanına sokulmaktır.

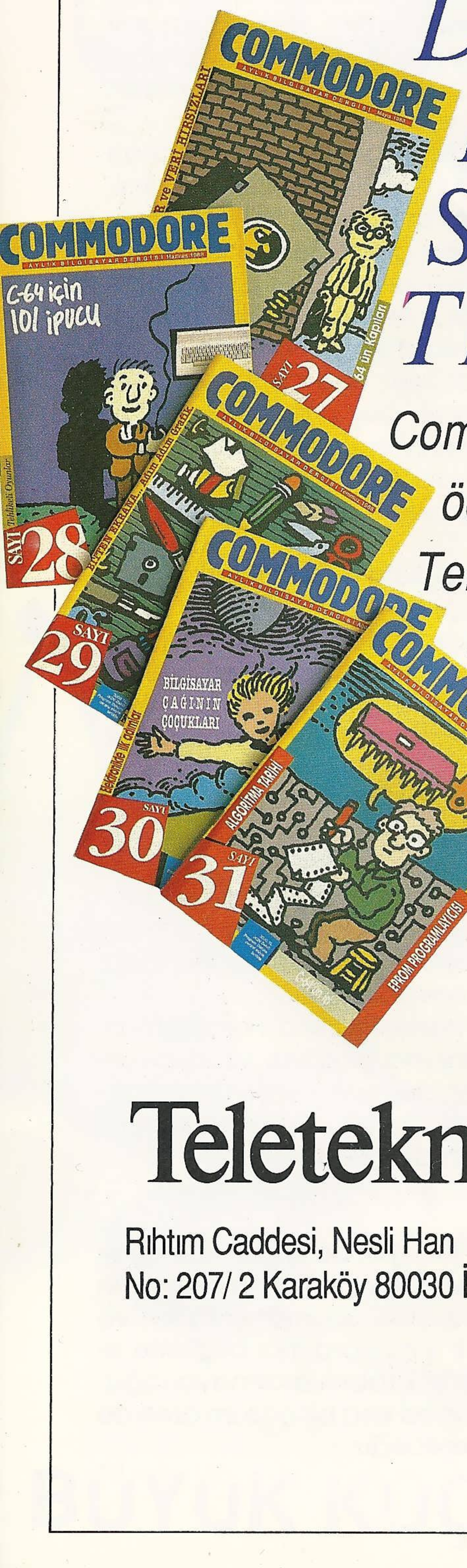
7. dereceden sonra (Ranger'ler için 8) tüm savaşçı sınıfına dahil karakterler yakın savaşta bir kerede birden fazla saldırabilirler.

Hareket anında bir düşman alanına girerken veya çıkarken düşmanın size vurma hakkı doğar. Bu sizin karakteriniz için de geçerlidir.

Bu aylık bu kadar. Gelecek aya Death Knights of Kyrnni'in büyüleri, Journal Entry'leri ve bir sürü yardımcı bilgilerle size el kitabını aratmayacağız. Ayrıca kısa bir çözüm özeti de vereceğiz.

Commodorecular

DERGİNİZİN BULAMADIĞINIZ SAYILARI TELETEKNİK'TE



Commodorecular! Derginizin bulamadığınız, ödünç verip geri alamadığınız sayıları varsa... Teleteknik'e gelin, -1., 4., 5. ve 6. sayılar dışındaki- eksiklerinizi tamamlayıp gidin.

Teleteknik

Rıhtım Caddesi, Nesli Han
No: 207/ 2 Karaköy 80030 İstanbul

REKLAMCILIK

Bilgisayarınız TOZutabilir

YENKAP®

POLİÜRETAN ESASLI YER KAPLAMALARI

- Kolay temizlenir
- Dekoratiftir
- Antistatiktir
- Yanmaz
- Darbelere dayanıklıdır

YENISAN

YENİLEME SAN. A.Ş.

P.K. 13 ORHANGAZİ 16802 BURSA
TEL: (256) 11635 (4 HAT) FAX: (256) 11640

YENİSAN A.Ş. Türkiye Kalkınma Bankası Kuruluşudur.

Her hafta 3 akülü araba. Çocuklara! Ülker Çokomel'den.

5 Çokomel ambalajı gönderin, kazanın!

Çokomel'de heyecan başladı:
Bu hafta 5 Çokomel ambalajı gönderen, çekilişe katılacak.
Ve 3 müthiş araba, 3 şanslı çocuğun olacak.

Haydi! Beşleyin Çokomelleri, kaçırmayın arabaları.

PK 30 34472 AKSARAY - İSTANBUL

Her salı çekiliş var!

Çok zarf gönderin, şansınızı artırın. Bu hafta kazanamazsanız, zarfınız gelecek haftanın çekilişine de katılacak. Zarfın üzerine adınız, soyadınız ve adresinizle beraber doğum tarihinizi ve telefon numaranızı da yazın. İlk çekiliş 3 Eylül salı ve sonra her salı.

Unutmayın! Her çekilişte yeni bir şansınız olacak!

Arabaları da güzel!

Tıpkı gerçek araba gibi. Gaza basınca gidiyor. Kontak anahtarı var. Kornalı, vitesli. Elektrik motorlu. Aküsü şarjlı.

ÜLKER

Çokomel

BR Birleşik Reklamcılar A.Ş.

Bu kampanyaya, Birleşik Reklamcılar A.Ş. ve Ülker Gıda San. ve Tic. A.Ş. çalışanları katılamazlar.

Bu kampanya Milli Piyango İdaresinin BODB-1991/1142-7228 tarih ve sayılı izinleriyle düzenlenmiştir.